

EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

TOY STORY 2, MTV SNOWBOARDING, SLED STORM, V-RALLY 2, NHL CHAMPIONSHIP 2000, PAC-MAN WORLD, WORMS ARMAGEDDON, CENTIPEDE

SVENSKA PlayStation® Magasinet

NUMMER 26

SOUTH PARK-FEBER!

South Park recenserat
South Park Rally provspelat
South Park: Chef's Luv Shack recenserat

318 SPEL BETYGSATTA

SKRÄCKENS MÄSTARE

SHINJI MIKAMI

Vi snackar spänning, monster och *Resident Evil 4* med mannen bakom skräckspelen

21 RECENSIONER

South Park: Chef's Luv Shack
Action Man: Mission Xtreme
Hot Wheels Turbo Racing
Xena: Warrior Princess
Ready 2 Rumble Boxing
Tomorrow Never Dies
NBA Basketball 2000
Millennium Soldier
R/C Stunt Copter
Fighting Force 2
Medal of Honor
Discworld Noir
NFL Blitz 2000
Carmageddon
Ronin Blade
Cyber Tiger
Toy Story 2
South Park
Centipede
Thrasher
Tetris

RECENSION OCH DEMO

TOY STORY 2

Filmspelet som funkar

RESIDENT EVIL 3

VI HAR LÖSNINGEN!



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 02 · 2000 PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Prenumeration
Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion
Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk och Viktor Blenke
Korrektur: Nathalie Zimmerman
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare
Daniel Törnqvist
Pidde Andersson
Therese Friberg
Magnus Larsson

Engelsk redaktion
Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12



 ISSN 1403-4336





TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet



Vi ökar takten! Från och med årsskiftet har vi bestämt att vi ska ge ut tretton nummer per år i stället för bara tolv. Numera kommer alltså tidningen ut var fjärde vecka i stället för en gång i månaden, vilket inte är riktigt samma sak.

Vill du prenumerera i ett helt år gör du det till samma pris som förra året. Ett nummer till utan extra kostnad, med andra ord. Inga SL-fasoner här, inte!

En annan rolig nyhet så här i början på det nya året är en ny avdelning på demo-CD:n. Det är en avdelning med nedladdningsbara fusk till ditt minneskort. Eller fusk och fusk, det är egentligen bara save-positioner från olika spel som gör att alla låsta banor, gubbar och annat hemligt i spelen blir åtkomligt. Ta *Tekken 3*, till exempel. Om du använder nedladdningsfunktion på vår demo-CD för att ladda ner *Tekken 3*-informationen på ditt minneskort så tror din PlayStation att du klarat av hela spelet med alla karaktärer. Reultatet? Du kan spela med alla karaktärer, inklusive True Ogre!

De andra spelen som ingår i månadens nedladdningsbara "fusk" är *Wipeout 2097* (åtkomst till alla banor), *G-Police: Weapons of Justice*, *Crash Bandicoot 3* samt *Kingsley's Adventure*. Det är bara att ladda ned till minneskortet och sätta igång att spela – inga fler krångliga kombinationer som ska tryckas in medan man spelar för att aktivera ett fusk!

Vi får in fler och fler insändare med läsare som håller med "The Gamer" i nummer 12/99 när han går till attack mot piratkopieringen. Det glädjer oss att så många resonerar som vi i den här frågan. Inget går upp mot att bryta upp plasten på ett nyköpt spel och känna den där härliga doften av nyhet. Och vem vill spela *Gran Turismo* utan den ovärderliga handboken? Man bara undrar. Apropå *Gran Turismo* så kommer recensionen av *Gran Turismo 2* i nästa nummer. Jag har just börjat spela det, och jag är redan hopplöst förälskad i det. Men mer om det i nästa nummer, som sagt.

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

UR INNEHÅLLET



FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

INNEHÅLL

NUMMER 26
FEBRUARI 2000



sidan **40**

Toy Story 2

Buzz Lightyear har huvudrollen i ett ovanligt bra filmbaserat spel.



sidan **24**

Spelen år 2000

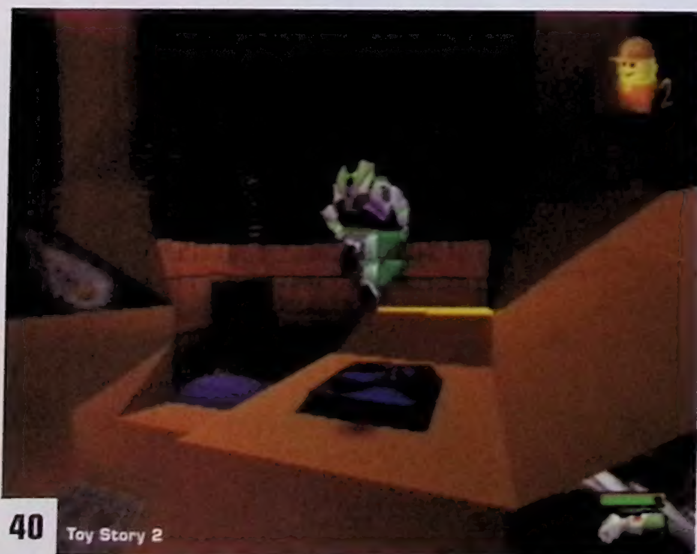
Vilka spel kan vi se fram emot under det nya året? Vi har hela listan.

RECENSIONER

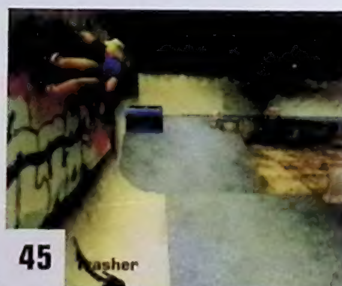
ANALYS

56 Shinji Mikami

"Vi har träffat Shinji Mikami och överlevt"



40 Toy Story 2

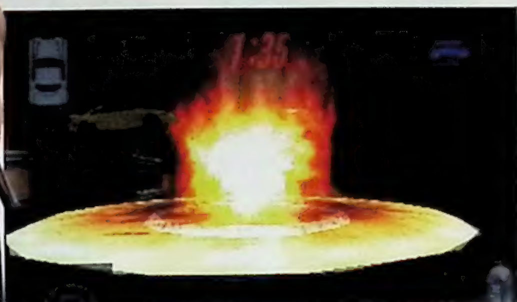


45 Thrasher

"Vi längtar självklart mest efter Final Fantasy IX"

56 De bästa spelen som är på gång





sidan 20

Die Hard Trilogy

Stackars polisen John McClane måste ta itu med terrorister igen.

PROVSPELAT

PÅ RITBORDET

VARJE MÅNAD



18 Armorines



22 Space Debris



19 Ace Combat 3



12 Cool Boarders 4



16 Rollcage Stage 2



På CD:n



Vi har slängt ihop en lysande demo-CD som vanligt till våra läsare. En gigantisk demo av *Toy Story 2* och *V-Rally 2* är de stora titlarna denna gång.
Mycket nöje!

TOY STORY 2 — Spelbar
En gigantisk spelbar demo med Buzz och hans plastkompisar.

MTV SNOWBOARDING — Spelbar
På med vinterkläderna så drar vi ut och åker snowboard till radikal musik från MTV.

SLED STORM — Spelbar
Så vitt vi vet det enda racingspelet med snöskotrar i dagsläget.

V-RALLY 2 — Spelbar
Har du inte testat ett av de bästa rallyspelen än så är det dags nu. Håll till godo!

NHL CHAMPIONSHIP 2000 — Spelbar
Provspela den största utmanaren till Electronic Arts *NHL*-serie med ishockeyspel

PAC-MAN WORLD — Spelbar
Herr Pac-Man har blivit tredimensionell, men äter fortfarande små vita piller.

WORMS ARMAGEDDON — Spelbar
Maskarna dra ut i krig igen! Roligare strategidueller får man leta efter!

CENTIPEDE — Spelbar
Retrospel från 80-talet blir moderniserat, men inte på något särskilt bra sett.

GRAN TURISMO 2 — Video
Jo, vi vet att vi haft en spelbar demo redan, men man kan aldrig få nog!

ACE COMBAT 3 — Video
Namcos nya actionflygspel ser lovande ut.

SPACE DEBRIS — Video
Rymdstridsaction när den är som bäst.

NOTISER

PlayStation2-mässa i Japan i februari

Om du har vägarna förbi Japan den 19 eller 20 februari kan du försöka få plats på den PlayStation2-mässa som hålls i närheten av Tokyo. Det är Sony som anordnar mässan, som varar i dagarna två.
Där ska det finnas 18 spelbara PlayStation2-titlar, nämligen dessa:

A Train - Artdink
Love Story - Enix
Border Crossing - EA Square
FIFA 2000 - EA Square
Street Fighter EX3 - Capcom
Kessen - KOEI
Jikkyo World Soccer 2000 - Konami
Drum Mania - Konami
Driving Emotion Type-S - Square
Play Space Professional Baseball - Square
Gran Turismo 2000 - SCE
Den-Sen, Fantavision - SCE
I.Q. Remix - SCE
Golf Paradise - T&E Soft
Ridge Racer V - Namco
Tekken Tag Tournament - Namco
Eternal Ring - From Software
Ever Grace - From Software

Harvest Moon släpps bara i Japan

Bondgårdsrollspelet *Harvest Moon*, som vi skrev om i förra numret av PSM, kommer antagligen bara lanseras i Japan.
Vi får hoppas att utgivaren Victory Interactive ändrar sig och släpper spelet här i Europa också.

Förhandsbeställning av PS2 sätter fart

Redan nu börjar återförsäljare i USA ta upp förhandsbeställningar på PlayStation2. Priserna ligger på motsvarande drygt 3 000 kronor.
Men redan nu talas det också om PlayStation3. Chefen för Sonys utvecklingsavdelning, Schinichi Okada, har sagt vid en tillställning i Japan att PlayStation3 kommer vara tusen gånger så kraftfull som PlayStation.

Sony tillverkar special-TV för PS2

Till våren ska Sony släppa en 15-tums LCD-TV som är specialdesignad för PlayStation och PlayStation2. Skärmen kommer ha alla tänkbara in- och utgångar för maximal kompatibilitet.
Sony själva säger också att bildkvalitén kommer vara mycket bättre än på en vanlig TV.
Självklart kan du också använda denna special-TV till annan hårdvara, såsom videobandspelare och DVD-spelare.



Åskådarna kunde spela massor med PlayStation-spel före matchen och i periodpauserna.

STORT EVENEMANG VID HOCKEYMATCH

PlayStation-dag i Globen

Den 11 januari spelades milleniets första derby mellan AIK och Djurgården. Förutom att alla AIK-fans blev glada åt vinsten (5–2) så var Globen fylld av olika PlayStation-evenemang.

Det var Egmont som anordnade tillställningen, och utöver Egmont fanns distributörerna Electronic Arts, IQ Media, Infogrames och Bonnier Multimedia på plats.

Åskådarna kunde provspela spel och träffa bland annat Hugo och Smurfarna, som gick runt i korridorerna. Det blev också ett PlayStation-regn på isen, med massor av spel som hugade åskådare fick plocka på sig av tills de inte kunde bära mer. PlayStation-Magasinet fanns också på plats och delade ut tidningar, som ni kan se på bilden här intill. Vem som gömmer sig under Hugo-kostymen får dock förbli en hemlighet.





POKÉMON PLAGIERAR

Skedböjare stämmer Nintendo

Det ryktas på Internet om att gamle trickmakaren Uri Geller, vars största bedrift var att böja skedar i TV, ska stämma Nintendo på 50 miljoner pund. Anledningen ska vara att en av *Pokemon*-figurerna i Japan heter Un-Geller och håller en böjd sked i handen. I Europa heter figuren i stället Kadabra, och du kan se hur den ser ut här intill. Uri Geller menar att Nintendo använt sig av både hans namn och kännetecken utan tillstånd – *Pokemon*-figuren kan använda psykiska krafter i strid. Samma rykte säger att Nintendo är redo att gå till domstol med saken.
(ConsoleDomain)



Visst är *Gran Turismo 2* bra – men det vore ju kul om man kunde klara det.

OVANLIGT SVÅRT ELLER OMÖJLIGT

Gran Turismo 2 går ej att klara

I USA har *Gran Turismo 2* redan funnits ute ett bra tag, och där har man märkt någonting tråkigt med spelet – det går inte att klara av det!
En räknare visar hur många procent av spelet man klarat, men den visar aldrig mer än 98,6 procent. På Sonys hemsida beklagar man och berättar att detta beror på produktionsproblem. Det är antagligen så att den utlovade men saknade dragracingdelen i spelet är boven i dramat.

ISHOCKEY OCH WRESTLING I FIN SYMBIOS

EA rockar fett

Vanlig hockey är för mesar. Det tycker i alla fall Electronic Arts, som i mars släpper lös det extrema hockeyspelet *Rock the Rink*. Här handlar det om hockey av det brutalare slaget, där allt är tillåtet. Det är lika viktigt att puckla på motståndarna som att göra mål.
För att hjälpa dig i matcherna finns det power-ups att samla som ger dig olika fördelar, till exempel snabbare skridskor. I de många slagsmål som bryter ut på isen handlar det nästan om wrestlingmatcher, och som grädde på moset finns det till och med "finishing moves" som i *Mortal Kombat*! Håhå jaja, vad hände med den gamla goda tiden, då utespelarna hade toppluva på sig och inte ens målisen behövde någon hjälm? Lite nödvändig info: Hanson-bröderna ska tydligen göra en låt till spelet. Vi kan knappt hålla oss...



Ishockey på EA:s vis är numera en väldigt våldsam sport. Rock the Rink påminner mest om *Speedball* i upplägget.

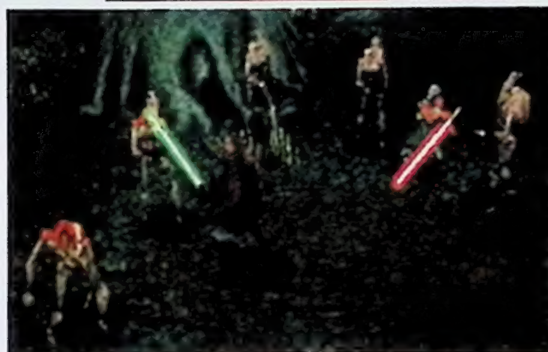
FRAM MED LJUSSABELN

Nytt Star Wars-spel på gång



Snabbaste ljussabelmannen i hela rymdimperiet: Obi-Wan Kenobi.

Masters of *Teräs Käsi* var väl ingen jättehit precis, men LucasArts ger inte upp. Snart kommer nämligen ännu ett beat 'em up i *Star Wars*-miljö: *Episode I Jedi Power Battles*. Spelet beskrivs av LucasArts själva som ett arkadliknande actionspel. Du spelar ensam eller tillsammans med en kompis och möter svårare och svårare motstånd i form av Jediriddare, Sithmedlemmar och Handelsfederationen. Du kan välja att spela som Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon eller Adi Gallia. Alla karaktärer har olika egenskaper. Qui-Gon har till exempel mycket stark Kraft, medan andra kanske är snabbare eller mer uthålliga. När du avancerar genom spelets tio nivåer lär du dig nya attacker, får mer energi och mer effektiv användning av Kraften. Spelet utspelar sig på olika platser från filmen Episod I, till exempel Tattoine, Theed och Naboo. Spelet ska vara klart någon gång under våren.
www.lucasarts.com





GIGANTERNAS KAMP

Microsoft utmanar Sony?

Ryktena om att Microsoft ska ha en TV-spelskonsol på gång vägrar att dö ut. Den senaste "informationen" säger att Microsoft ska ha gett speltillverkarna grönt ljus att börja utveckla spel till maskinen, som enligt samma rykten ska heta X-Box. Maskinen, om den nu finns, sägs vara 100 procent PC-kompatibel, och det finns spekulationer om att den kan vara färdig redan till vintern i år. I så fall skulle den bli en allvarlig konkurrent till Sonys PlayStation2. Vi kontaktade Microsoft för en kommentar, men de ville varken bekräfta eller dementera uppgifterna om att de utvecklar en TV-spelskonsol.



Bilden är ett montage.

NEED FOR SPEED 5

Mer fart behövs

I mars är det tänkt att det femte spelet i den framgångsrika *Need for Speed*-serien ska lanseras. Det nya spelet heter *Need for Speed 5: Porsche Unleashed*, och där får du välja mellan många olika Porschebilar att åka omkring i. En nyhet är att du kan spela i ett karriär-läge som liknar det i *Gran Turismo*. Där måste du alltså köpa bilar och uppgradera dem och tjäna pengar genom att vinna olika tävlingar. En annan nyhet är ett uppdragsbaserat läge, där du måste utföra olika uppdrag och belönas beroende på hur du lyckas. Naturligtvis finns också kärnan i *Need for Speed*-serien kvar, nämligen snabba, enskilda lopp där det bara gäller att komma först i mål.



UTBILDNING BETALAS AV GAMERS

Straffskatt på spel i England?

Nyhetskanalen Sky News har rapporterat att det lagst fram ett lagförslag i England om straffskatt på dator- och TV-spel. Skatten föreslås ligga på 50 pence, vilket motsvarar ungefär sju kronor. Varför då denna plötsliga skatteidé? Jo, premiärministern Tony Blair vill dra igång en utbildningsoffensiv för hälften av Englands invånare mellan 18 och 30 år. En sådan utbildningsoffensiv skulle naturligtvis kosta pengar, och vilka ska betala detta om inte alla oförskämda slynglar som bara sitter och spelar hela dagarna? Om förslaget går igenom kommer England dra in omkring 70 miljoner kronor per år på den föreslagna straffskatten. (videogames.com)

NOTISER

Squarprylar till salu

Nu kan du handla Square-relaterade produkter på Internet. Gå till [illegible] så kan du bland annat beställa samtliga Square-spel och en del sällsynta prylar som inte går att få tag på på annat vis. Eller vad sägs om en box med fyra CD-skivor som innehåller musiken från *Final Fantasy VIII* samt en hel del bilder från spelet som aldrig tidigare visats utanför Japan? Du kommer kunna beställa samtliga kommande Square-spel från denna hemsida.

Ny tidskris

Utvecklarna Flying Tiger jobbar som bäst på ett tredje *Time Crisis*-spel exklusivt till PlayStation. Spelet ska heta *Time Crisis Alpha*, och ges ut av Sony i mars i år om allt går som det ska. Då får vi en anledning att damma av vår gamla ljuspistol där hemma.

Pojke dödad i spelslagsmål

Yahoo News rapporterar om en 15-årig pojke i Louisville, USA som dödat sin 14-åriga bror när de bråkade om vems tur det var att spela ett dator/TV-spel. Det framgår inte av nyheten vilket spel som orsakade bråket eller vilket format spelet hörde till. (videogames.com)

Syphon Filter 2 på g

989 Studios har bekräftat att uppföljaren till *Syphon Filter* ska vara klar i mars. När den kommer till oss i Sverige återstår att se. Spelet heter originellt nog *Syphon Filter 2* och kommer ligga på två skivor och innehålla runt 20 nya banor. Det kommer också finnas nya vapen, som till exempel armborst och granatkastare. Det ska gå att spela två samtidigt, och grafiken kommer vara upphottad, som sig bör.

Mortal Kombat upprör fortfarande

Spelutvecklaren Midway hade planer på att flytta från Chicago till Kalifornien. Staden Chicago betalade då Midway två miljoner dollar för att få dem att stanna kvar med sina 700 jobb i staden. Detta satte fart på protestgruppen "The Christian Peacemakers", som marscherade till stadhuset i Chicago för att protestera. Anledningen var att Midway bland annat gjort de våldsamma spelen i *Mortal Kombat*-serien. Det är ännu oklart om demonstrationen, som bestod av 20 personer, hade någon inverkan på beslutet att ge Midway statligt stöd. (Gamespot)

PÅ VÄG MOT FRAMTIDEN

Charles Cecil har PlayStation2 i sikte



Charles Cecil bildade spelhuset Revolution 1990. Företaget har gjort sig känt för bra äventyrsspel, bland annat *Broken Sword* och *Broken Sword II*. Nu ska Revolution koncentrera sig på att utveckla PlayStation2-spel.



Charles Cecil hoppas att spelen i framtiden ska kunna locka fram starka känslor hos spelarna – känslor som sorg och begär. Och med PlayStation 2:s Emotion-processor tror han att den önskan kan bli verklighet.

harles Cecil har pysslat med dator- och TV-spel så länge de funnits. Nu när PlayStation2 snart kommer undrar vi hur han ser på framtidens spel.

PSM: Vi har hört att du började med spel på den gamla goda tiden.

Charles Cecil: Japp, jag började med att skriva textäventyr till ZX81 och Spectrum 1981. Sedan jobbade jag hos diverse utgivare innan jag startade mitt spelhus Revolution 1990.

PSM: I textbaserade spel är spelarens fantasi den viktigaste ingrediensen. Är den fortfarande viktig i dagens spel?

Charles Cecil: Textäventyr måste ge sken av att innehålla mer än de verkgen gör. Jag har träffat folk som beskrivit scener ur textäventyr med en detaljrikedom som aldrig fanns där. De bästa spelen i dag kan ge samma effekt – men det kräver en mer nyanserad teknik i dagens spel.

PSM: Vilka spel har du jobbat med i din karriär?

Charles Cecil: Öhm, hundratals!

PSM: Vad var det som fick dig intresserad av spel?

Charles Cecil: Redan från början var jag fascinerad över mediets potential. Vi är pionjärer i en spännande konstform – med möjligheter som aldrig har funnits i någon annan form av underhållning. Interaktivitet finns bara i interaktiv underhållning och möjliggörs av det digitala mediet. Vi kan skapa en omgivning som spelaren kan påverka och där han bestämmer hur handlingen ska fortlöpa.

PSM: Hur tror du TV-spelen kommer utvecklas tack vare PlayStation2?

Charles Cecil: Utvecklare har gjort spel som frammanar känslor som rädsla och upphetsning, men det är sällsynt att spelen lockar fram de djupare känslorna som sorg eller lust. I och med att Sony kallar den nya processorn "Emotion Engine" visar de tydligt att de vill ha in djupare känslor i spelen till den nya konsolen. Nu är det upp till utvecklarna att lära sig hur man ska utnyttja denna möjlighet.

PSM: Gör ditt kommande äventyrsspel *In Cold Blood* detta?

Charles Cecil: På sätt och vis. Det finns tillfällen i spelet då man måste vara hård mot karaktärerna, även om det betyder att man måste gå stick i stäv mot sina egna moraliska värderingar.

PSM: Ni på Revolution fick en jättesuccé med *Broken Sword*. Hur tänker ni utveckla serien i framtiden?

Charles Cecil: En anledning till att de traditionella äventyrsspelen gått utför är att de centrerats kring problemlösning i stället för att fokusera på en bra historia. Framtidens äventyrsspel borde ha en bra story där spelaren vill veta vad som händer härnäst. Problemen ska finnas där för att hindra spelaren från att komma vidare för snabbt – precis som huvudpersonen i en film hela tiden får problem som gör att han inte kan komma vidare. Jag tror att vi kan lära oss mycket från de tekniker som används vid filmskapande, bara vi inser att det finns grundläggande skillnader mellan film och TV-spel.

PSM: Vad har ni på gång i framtiden? PlayStation2-spel?

Charles Cecil: Det vi koncentrerar oss på nu är PlayStation2-spel. Vi håller på att skapa de verktyg vi behöver för att kunna skapa ett spel som utnyttjar den nya maskinen både tekniskt och kreativt sett.

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

"SUVERÄNT!"
SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET

RELEASE FEB-2000


ACTION-MODE


SPLITSCREEN-MODE


REPLAY-MODE

INFOGRAMES PlayStation GLASS GHOST

Infogrames Nordic AB, Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Sweden.
Tel + 46 8 761 10 01, Fax + 46 8 761 39 49 Support + 46 8 605 36 11

ORIENT EXPRESSEN

SIKTA MOT MOLNEN

IDEA FACTORY VISAR UPP *SKY SURFER*

Trots att det hela tiden kommer nya (och snygga) bilder ur *Tekken Tag Tournament* och *Ridge Racer V* väcker Idea Factorys första PS2-spel *Sky Surfer*, en blandning av snowboard- och fallskärmshopparspel, allt större intresse. Med tanke på vad utgivaren kommit med tidigare (de ligger bakom *Spectral Force*) är det inte undra på att *Sky Surfer* ser ut som en hit. Det går ut på att utrustad med en snowboardliknande bräda kasta sig ut från ett flygplan, och sedan utföra diverse tricks för att få poäng (à la *Bust A Groove*) innan man landar med en cool pose – om man hunnit utlösa sin fallskärm i tid, vill säga.

För närvarande finns här tre figurer (Onodera Kuouya, Kawara Keiko och Harvey Hamilton) att välja mellan, var och en med egna tricks, samt olika lägen som Sky Surfing och Diving. Här finns även ett övningsläge, i vilket man hålls i luften av en gigantisk fläkt medan man finputsar sin repertoar.

Kan detta bli en rival till Acclaims *TrickStyle* (vars uppföljare kommer till PS2 det med)? Vi vet ännu inte, men Idea Factory lägger inte alla sina PS2-ägg i en och samma korg. Något release-datum är inte angett, men utvecklarna har ytterligare PS2-spel på väg: ett är en racingsimulator, medan det andra är ett Sci-fi/action-RPG, vilket en källa kallar "väldigt likt *Matrix*", som även den är på gång som spel till PlayStation2. Idea Factory? Träffande namn... ■









Sky Surfer, med dess sponsrade självmordsförsök, får alla de vettvillingar som frivilligt ägnar sig åt fallskärmshoppning att verka fullt friska i skallen.

PROVSPELAT

VAGRANT STORY

(SQUARE / JANUARI-00)





Det perfekta spelet för alla som spelat klart *FFVIII*.

Square ligger illa till hos Tokyos ungdomar eftersom detta episka RPG är försenat, men vi väntar med spänning på detta euro-inspirerade äventyr. Den gulliga mangastilen är utbytt mot en mörkare ton i *Vagrant Story*, som utspelar sig i Lea Monde, en gång den rikaste staden i kungadömet Valendia. Efter en jordbävning ligger staden i ruiner och bebos av spöken och andar.

Här bor även den onde Sydney Losstarot, och det är han som är orsaken till att du, som hemlige agenten Ashley Riot, måste ta dig in i den hemsökta staden. Spelet är designat av Yasumi Matsuno (som låg bakom *Final Fantasy Tactics*) och är en blandning av spöklika miljöer, problemlösning, RPG-inslag, slagsmål och en nästan gotisk känsla.

PROVSPELAT

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

(CAPCOM / JANUARI-00)





Åh nej! New Kids on the Block har återförenats!

Utvecklingen har gått snabbt för detta *Resident Evil*-möter-*Time Crisis*-spel sedan det presenterades på Tokyo Game Show. Nu är det nästan färdigt. Till skillnad från *Time Crisis* kan man här faktiskt styra sin karaktärs rörelser med G-Conpistolen. Sikta utanför skärmen, tryck av och man rör sig framåt, medan knapparna på sidan av pistolen förflyttar en sidledes. Spelet handlar om en namnlös ung man som tappat minnet efter en flygplanskrasch. För att återfå minnet och överleva alla zombieattacker tar Mr X till en pistol och slåss för sitt liv. Andra figurer är Andy, en cynisk gammal gubbe och Lot, en ung pojke som har hjärntvättats av Umbrella, men som vet något om vår mystiske man. Spelmässigt är det lite krångligt att ta sig genom trånga korridorer, men detta borde bli en megahit.

NYA RELEASER

COUNTDOWN VAMPIRE
(BANDAI)

Eftersom invånarna i Tokyo gillar äckligheter lär Bandai har en säker succé med den här bloddrypande dubbel-CD:n. Hjälten är en säkerhetsvakt som ensam måste nedgöra alla de muterade typer som tagit över ett casino i Las Vegas. Man ska slakta vampyrer, lösa mysterier och förvandla zombierna tillbaka till människor. Lägg till några bizarra idéer (som att ditt val av blodgrupp påverkar din skicklighet) och *Countdown Vampire* lär fånga Akihabara som en stormvind.



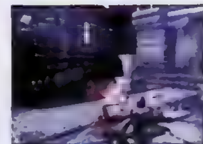


Tack vare lite vampyrism kan vardagliga miljöer bli riktigt otäcka.

DRAGON VALOUR
(NAMCO)

I uppföljaren till det älskade *Dragon Buster* (finns i *Namco Museum Vol 2*) är hjälten Clovis på jakt efter draken som dödade hans syster. En simpel fantasyhistoria, men *Dragon Valour* skiljer sig från de vanliga RPG-spelen, typ Squares, eftersom man måste gifta sig och tillverka små Clovisar för att kunna fortsätta. Beroende på vem man gifter sig med får man olika ungar som måste fortsätta kampen till nästa nivå tills alla drakar är dräpta. Ja, jösses...



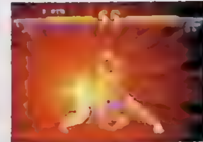


Äntligen ett kombinerat drakjägar- och bröllopsspel!

STREETFIGHTER EX2 PLUS
(CAPCOM/ARIKA)

Ja! Medan alla intresserade sig för *EX3* till PS2 levererade Capcom ännu ett genialt 3D-beat 'em up. Nyheter i denna arkadkonvertering är över 20 spelbara karaktärer, gömda gäststjärnor från *Street Fighter Alpha Zero*, träningsläget från *Street Fighter EX* samt ett fantastiskt coolt regissörsläge, där man kan anpassa bakgrunder och kameravinklar och sedan spara repriser på upp till 25 sekunder på minneskortet och sedan visa upp för folk man vill impa på.





Här får uttrycket "vara på lyset" en ny innebörd.

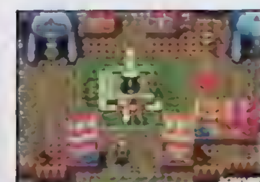
Dengeki PlayStation
DENGEKI LISTAN*

Topp 5 – Försäljning
1. *Chrono Trigger* (Square)
2. *Saiyugi* (Koei)
3. *Arc the Lad III* (SCE)
4. *World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4* (Konami)
5. *Fever Sankyo Pachinko Sim* (International Card System)

Topp 5 – Hett efterlängtade
1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Gran Turismo* (SCE)
3. *Chrono Cross* (Square)
4. *Tokimeki Memorial 2* (Konami)
5. *Valkyrie Profile* (Enix)

Topp 5 – Läsarnas favoriter
1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *SaGa Frontier 2* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Monster Farm 2* (Tecmo)
5. *Chrono Trigger* (Square)

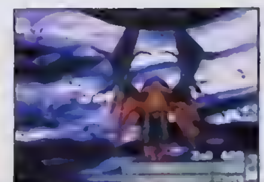
*Listan kommer från Dengeki PlayStation, ett av Japans största PlayStation-magasin.



Chrono Trigger (Square)



Dragon Quest VII (Enix)



Final Fantasy VIII (Square)



Vår nye, mystiske spelagent *Ninja X* smyger omkring på Tokyos gator...

OTAKU YOUTH

FRAMTIDEN ÄR HANDHÅLLEN

Det är knappast förvånande att Tokyoborna blir alldeles till sig i trasorna när de får nyheter om PlayStation2. Det viskas om dess design (den påstås vara baserad på Ataris Falconkonsol från 1993), spelen (*PaRappa* ska inte komma till PlayStation2) och till och med om aktier (en miljon konsoler ska finnas tillgängliga samma dag den släpps). Så långt allt väl, men det finns även något annat vi inte får glömma bort...

Sony har nyligen skrivit kontrakt med Palm Computing om att skapa ett handhållet spelsystem som stödjer Sonys Memory Stick A/V-minnen och kommer inte bara vara ännu en planeringskalender från Palm. Till detta kommer att man inte planerar att släppa PocketStation i Europa, vare sig till PS eller PS2, trots att man sålt fem miljoner sådana i Japan.

Vad innebär detta? Att vi kommer få den tuffaste Game Boyen någonsin? Att vi får en planeringskalender som vi kan spela *Tekken Tag Tournament* på? Att vi får en häftig manick som kan ladda ner, lagra och till och med byta audiovisuell data från både Sonys nätverk och PS2:s hårddisk? Allt är möjligt, och även om bara hälften av detta går i lås ser det allt ljusare ut för en handhållen konsol från Sony.

KOLL PÅ AKIHABARA

Ninja X smyger omkring i Tokyos speldistrikt och snappar upp de senaste ryktena...

Taitos simulatorserie *Dencha De* kommer att få två syskon: *Jet De Go: Let's Go By Airliner* (utvecklat i samarbete med Japan Airlines) och *Car De Go* – en nyskapande ånglokssimulator. En speciell jetkontroll ska också komma.

När PlayStation2 och dess första spel *Fantavision* släpps i mars lär Tokyos himmel fyllas av fyrverkerier. Vad som tidigare har varit ett mysterium för den japanska pressen beskrivs nu som ett "fyrverkeri och pussel-spel". Som om det hjälper...

Konamis RPG *Reiselied*, som flyttats från Dreamcast till PlayStation2, är nu på väg. Trots att man spelar som en kvinnlig krigare handlar spelet om tre krigare, och det innebär att man kan följa historien ur olika perspektiv. Konami planerar även följande till PS2: *Jikkyo World Soccer 2000, Drum Mania, Gradius III & IV Resurrection, Jikkyo Powerful Pro Baseball 2000* och *Mahjong Yaroze 2*.

I en intervju avslöjar *Final Fantasy IX*-designern Yoshitaka Amano att nästa *Final Fantasy*-del kommer att utspela sig på medeltiden, fortfarande innehålla svärd och magi och vara helt och hållet i 3D. Releasedatum? Enligt de senaste ryktena redan i juni. Köbildningen börjar redan nu.

Popolocrois III är på väg till PlayStation2, men den riktiga uppföljaren till det uppskattade rollspelet kommer i februari. Vad detta spel som ligger på tre skivor heter? *Popolocrois II*, såklart.

Hyfsat hack i häl på *Resident Evil 3* kommer ännu mer skräck med Taitos *Chaos Break*, ett slags uppföljare med mer skräck till deras 3D-arkad-beat 'em up *Episode From Chaos Heat*.

Annat som finns ute nu är Sonys musikspel *Vid Ribbon*, Victors skräckmanga *Vampire Hunter D*, det snygga *Parasite Eve 2*, Namcos *Nai Nai Detective*, ASCII:s stridsvagnsspel *Panzer Front*, *Derby Stallion*-släktingen *Chocobo Stallion*, SCEI:s *Xi Jumbo* (förhoppningsvis kallat *Devil Dice 2* här), Techno Softs skruvade *Neorude*, Sunsofts *Super Pachinko Station 2*, Tomys *Steam Train Simulation 2*, och sist men inte minst, Konamis *Muscular Fist Vol One: I'm The Strongest Man*.

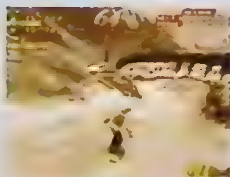
TITEL:

COOL BOARDERS 4

ANTECKNING:

MER BANOR, MER ÅKARE, MER INSLAG... MED ANDRA ORD: MER *COOL BOARDERS*

PRODUKTINFO:

GENRE:	Snowboardspel
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Idol Minds LLC
RELEASE DATUM:	Februari
COOL BOARDERS:	
COOL BOARDERS 2:	
COOL BOARDERS 3:	
FÄRDIGT:	80%
CITAT:	"Tricksen är nu mycket enklare att utföra"



Bland det viktigaste med snowboardåkning är att välja färg på sin utstyrsel. Allt finns här. Senapsgult, någon?



Man kan redigera sina åkares färdigheter, vilket gör att spelet håller längre.



I Race Mode uppför sig de datorstyrda medtävlarna nästan som människor.

SNOW BORED?

Efter de stora framgångarna med *Cool Boarders*, *Cool Boarders 2* och för all del också *Cool Boarders 3* har många andra spelutvecklare försökt ta sin beskärda del av kakan. Vissa spel har varit bra (som till exempel *X Games*), medan andra varit dåliga (som till exempel *Big Air*). Men *Cool Boarders*-serien är fortfarande den mest framgångsrika, och *Cool Boarders 3* konkurrerade ut sin närmaste rival i USA genom att sälja drygt 500 000 exemplar mer än denna. Men finns det inte en risk att snowboardgenren kommer att bli överfylld? Antagligen är det så, men ett ännu värre problem är det alla fotbollsfans känner till – de officiella licenserna. Eftersom alla spelutvecklare är upptagna med att roffa åt sig alla sorters officiella licenser och kläder med allt vad det innebär så hamnar ofta spelbarheten i sista rummet.
Hittills har inte *Cool Boarders* hamnat i denna fälla, men det är alarmerande att det senaste spelet i serien börjar visa vissa symptom på det. Trots att spelbarheten är intakt handlar väldigt mycket av den officiella pressreleasen om alla åkare och brädtillverkare som medverkar i spelet. Med tanke på det arkadliknande upplägget i spelet kan man undra varför man skulle vilja åka som Noah Salasnek (vem det nu kan tänkas vara?) när man faktiskt kan designa sin egen åkare?

Numera är snowboardspel nästan lika vanliga som spel baserade på mer traditionella sporter. Spelet som satte klotet i rullning var *Cool Boarders*, som SCEE släppte 1997. Knappt tre år senare håller dess tredje uppföljare på att se dagens ljus, och producenten Chris Cutliff på Idol Minds hävdar att *Cool Boarders 4* kommer ta serien till nya höjder. Hur kommer då detta att gå till?

Vi har stoppat in massor med nya inslag, förbättrat vad som redan funnits och därmed skapat en perfekt blandning av realism och arkadspel, förklarar Chris, som fortsätter med att prata om alla professionella snowboardåkare och brädtillverkare som bidragit till spelet. Vi var inte övertygade om att 16 proffsåkare och 34 riktiga brädor skulle förbättra arkadkänslan nämnvärt, och tog oss därför en tur i backarna i en tidig version av spelet – efter att först ha använt de nya, specialanpassade åkar- och brädalternativen.

Här finns massor av nya spellägen, inklusive den vanliga blandningen av utförsåkning och tricksande. Trickmasterdelen ger en tillfälle att bekanta sig med de nya trickkontrollerna, vilken är den största skillnaden jämfört med *Cool Boarders 3*. Man behöver inte längre ladda upp för sina volter; den processen har ersatts av ett enkelt tryck på en av axelknapparna (L och R) medan man är i luften. Detta gör verkligen flera trick mycket enklare att utföra.

Men oroa er inte, här finns fortfarande massor av tricks att öva in, det är bara det att det inte längre är nödvändigt att vinna en massa poäng först. Nu är det lika viktigt att lära sig bästa vägen nerför en bana som att kunna hantera sin åkare, och i detta stadium får vi nog säga att det nya kontrollsystemet inte är så märkvärdigt som man vill få oss att tro.



En helt ny uppsättning tricks väntar i det nya spelet. Vissa av dessa är rätt spektakulära.





Det nya kontrollsystemet gör att det är ännu enklare att utföra tricks än tidigare.

Cool Boarders 4 ser ut att kunna hålla länge. Här finns 30 helt nya banor som är långre och fyllda med diverse föremål, genvägar och annat, vilket innebär stor variation. Det ryktas även om en utomjordisk bana – antagligen en hemlig bana för dem som klarar hela spelet. De olika spelalternativen betyder tillsammans med split-screenläget att man inte lår tröttna i första taget, och det finns till och med ett alternativ där fyra åkare kan tävla i samma turnering.

Grafiskt sett är banorna betydligt mer imponerande än i de tidigare delarna, även om de läckra snöeffekterna bleknar så fort åkarna i sina skrikiga kläder och grälla brädor äntrar scenen. En del föremål lever inte riktigt upp till samma grafiska standard som resten, fast den nya effekten som gör att åkarna verkligen sjunker ner i snön ser mycket lovande ut.

Cool Boarders 4 både ser ut och känns annorlunda än sina föregångare. Men i slutändan är detta bara ännu ett snowboardspel i en genre som börjar mättas. Just nu är det inget fel på det, men det måste finputsas lite om det ska kunna stå ut ur mängden.

- *Cool Boarders 4* är det bästa i serien, hävdar Chris Cutliff, och vad gäller grafik och licenser är det ingen tvekan om att han har rätt. Tyvärr räcker inte alltid detta för att göra ett bra spel. En längre förhandstitt följer senare. ■

Justin Calvert





I de olika utförsåkarlägena kan man välja mellan flera olika varianter, vilka alla är lite lagom ruffiga.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Idol Minds LLC
NAMN:	Chris Cutliff
POST:	Producent
BAKGRUND:	Chris har jobbat med spel i tio år, och han har jobbat med *Major League Baseball* och *NBA Shootout* till Playstation.
INSPIRATION:	Förvånansvärt nog de tre tidigare *Cool Boarders*-spelen.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.989studios.com

TITEL:

THEME PARK WORLD

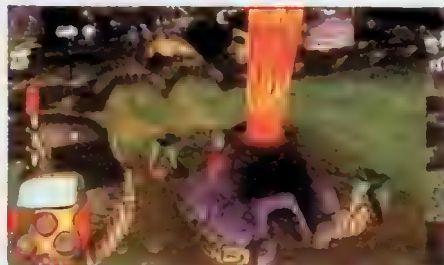
ANTECKNING:

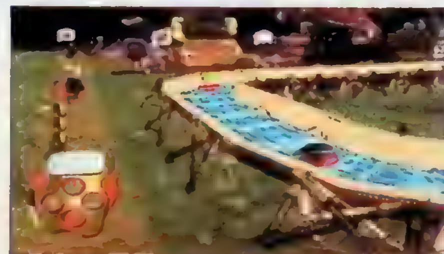
NÖJESPARK-SIMULATORN HAR VUXIT TILL SIG I BULLFROGS EFTERLÄNGTADE UPPFÖLJARE

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Simulator
UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Bullfrog
RELEASE-DATUM:	Februari 2000
FÄRDIGT:	80%



3D-motorn ser inte bara imponerande ut, utan låter dig även flytta kameran så att du kan ta dig en promenad och prova på allt själv.





Du kan faktiskt testa dina egna skapelser, även som besökare.







Friheten när du designar nya attraktioner är nu mycket större.



För ungefär fem år sedan kom *Theme Park*, ett Amigaspel som gav oss möjligheten att skapa och driva ett eget nöjesfält. Vi tvingades ansvara för i stort sett allting vi skapade. Att få det hela att flyta på helt problemfritt var en omöjlighet.

Att försöka hålla sitt nöjesfält vinstdrivande samtidigt som både personal och besökare förblev nöjda visade sig vara hur kul som helst, och därför var det inte förvånande att det kom en PlayStationversion och nu snart en efterlängtad uppföljare. PlayStation-Magasinet pratade med producenten Simon Harris om hans planer för spelet.

- Vi har gjort så att spelet fungerar på två plan, så förhoppningsvis finns har något för alla. Om man enbart vill bygga och åka på attraktioner finns det ett Instant Action-läge, där all form av ledning är bortplockat. Om man å andra sidan är ute efter ett djupare spel kan man satsa på den fullständiga simuleringen, förklarar Simon, som även avslöjar att man faktiskt själv kan testa alla attraktioner när man besöker sitt nöjesfält.

Den största skillnaden sedan tidigare är spelmotorn. Den är nu en 3D-motor, som gör att man kan rotera kameran samt hoppa in och se allt ur besökarens synvinkel.

Den andra stora förändringen är kontrollsystemet.

- Det första *Theme Park* kopierade bara Amigans kontrollsystem och använde sig av en markör man flyttade över skärmen, säger Simon. Till *Theme Park World* har vi designat om allting så att det passar PlayStation.

En annan nyhet är olika teman man kan bygga sitt nöjesfält runt, och här finns bland andra The Lost Kingdom, Halloween World, Wonder Land och Space Zone.

- Ämnena är uppdelade på åtta olika nöjesfält. Sammanlagt finns här över 130 attraktioner.

Theme Park World ser ut att bli en stor förbättring av ett redan imponerande original. Eftersom det egentligen inte finns någon konkurrens i genren tror vi få se köer långa som de till Disney World utanför spelbutikerna. ■

Justin Calvert



UTVECKLINGSPROFIL	
FÖRETAG:	Bullfrog Productions
NAMN:	Simon Harris
POST:	Producent
BAKGRUND:	Simon Jobbade senast på *Circuit Breakers* och *Populous: The Beginning* till PSX.
INSPIRATION:	Det första *Theme Park* och det något nyare *Theme Hospital*.

CITAT: "Sammanlagt finns här över 130 attraktioner"

TITEL:

ROLLCAGE STAGE 2

ANTECKNING:

DET FÖRSÖKER FÖRBÄTTRA ALLTING FRÅN ORIGINALET OCH KAN VARA DET SNABBASTE RACINGSPELET NÅGONSIN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing med stridsinslag
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Attention To Detail
RELEASE DATUM:	Mars 2000
FÄRDIGT:	80%







Det handlar så klart mest om racing, men ingen tar illa upp om du jämnar ut oddsen lite genom att spränga en motståndare eller två.







Uppföljaren till racingspelet *Rollcage* från 1998 är inte bara mer av samma. Enligt David Perryman, som producerar *Rollcage Stage II*, är det "mer som ett dussin uppföljare i ett och samma spel". Redan föregångaren blåste lite fräscht liv i racing-genren med hjälp av sina fordon som tycktes trotsa tyngdlagarna, sina coola vapen och sprängbara byggnader. Det var ett slags psykotisk version av *Wipeout*, och uppföljaren lär väl bli likadan?

Grundförutsättningarna i uppföljaren är de samma, men David Perryman förklarar att "*Rollcage Stage II* utökar originalet i kvadrat. En del tyckte att det första *Rollcage* var för svårt för nybörjare att ta till sig".

Visst var det så, och det är därför man har uppfunnit det nya kamerasystemet Stack-O-Cam. Kameran inser när du är på väg att sladda och visar åt vilket håll du ska köra. Huruvida detta avhjälper allt sladdande som brukade uppstå i föregångaren när man skulle starta efter en krasch återstår att se. Om det gör det kommer bara det att betyda att *Rollcage Stage II* blir mycket bättre än sin föregångare.

En annan miss i originalet som uppenbarligen har rättats till var motståndarnas tendens att gadda ihop sig mot dig och förpassa dig till bilskroten. Tacksamt nog har du nu en synnerligen effektiv vapenarsenal till ditt förfogande. Till exempel ett maskingevär som "skjuter iväg ett kulregn från bilens front. Om du samlar på dig två maskingevär blir kulorna målsökande och hittar automatiskt sina mål". Förstörbara byggnader spelar en ännu större roll nu än tidigare, eftersom de ger poäng och dessutom avslöjar genvägar. Poängen du samlar på dig genom att skjuta sönder saker används för att beräkna din slutplacering i loppen, och det finns till och med ett läge som bara går ut på att ha sönder saker.

Livslängden på spelet bör ökas avsevärt av att man har lagt till tio andra spellägen både för en och flera spelare. Det som kan vara den mest spännande varianten av dessa nya spelformer är Scramble Mode, där du måste åka från ena änden av en bana till den andra inom en bestämd tid. Det kanske inte låter särskilt upphetsande, men banorna svävar i luften och har inga räcken. Om du kör av banan teleporteras din bil till början av banan och klockan nollställs.

I spelet utlovas 60 banor och lika många fordon. Om all kritik mot föregångaren har hörsammats borde det bli något i hästväg.

I mars får vi se om Attention to Detail gjort sitt jobb ordentligt. ■

Justin Calvert

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Attention To Detail
NAMN:	David Perryman
POST:	Producent
BAKGRUND:	Davids första jobb i spelindustrin var att designa banorna till det första *Rollcage*.
INSPIRATION:	Den största inspirationen har hämtats från kritiken som riktades mot föregångaren.

CITAT: "Banorna svävar i luften och har inga räcken..."

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:



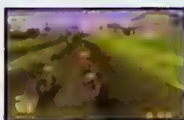
Apornas planet
Kultfilmerna och TV-serien håller på att bli ett äventyrsspel.



SPACE STATION: SILICON VALLEY

Take 2 Interactive • www.take2europe.com

Ett bra, om än surrealistiskt, N64/Game Boy-spel gör försenad entré på PlayStation. Kommer i mars.



ROAD RASH: UNCHAINED

Electronic Arts • www.ea.com

Den här försenade uppföljaren kommer tidigt under året och kommer att innehålla både ett man mot man-läge och ett sidovagnsläge för samarbete.



EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

THQ • www.thq.com

Åtta år efter filmtrilogin kommer det här 3D-äventyret som håller på att utvecklas av nya Heavy Iron Studios.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO • www.3do.com

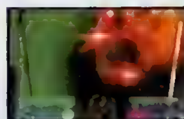
3DO:s framgångsrika *Might and Magic*-serie attackerar PlayStation med det här actionäventyret i tredjepersonsvy.



CROCKET CAPTAIN 2

Empire • www.empire.co.uk

Det första cricketmanagerspelet till PlayStation. Lär knappast orsaka kravaller utanför de svenska spelbutikerna.



COLONY WARS: RED SUN

SCEE • www.playstation-europe.com

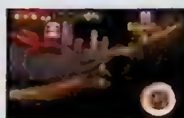
Det tredje *Colony Wars*-spelet kommer att innehålla 50 mark- och rymdbaserade uppdrag, alla med flera olika mål. Planerat till mars.



TEAM BUDDIES

SCEE • www.playstation-europe.com

Bomberman möter *Tetris* möter *Cannon Fodder* i detta actionspel för flera spelare. Sätt ihop ett lag, beväpna det till tänderna och panga på fienderna.



TEST DRIVE CYCLES

Infogrames • www.infogrames.com

Välj bland 30 motorcyklar och runt 12 olika banor i allt från Hongkong till tropiska Bali. Kommer tidigt under året.



PLAYER MANAGER 2000

The 3DO Company • www.3do.com

Riktiga fotbollsmanagers har hjälpt utvecklarna på Anco med detta spel, så det kan bli den hittills mest realistiska simulatorn.



PLANET OF THE APES

Fox Interactive • www.foxinteractive.com

Ett tredjepersonsäventyr baserat på den bästa aprullen någonsin – något vi på PSM ser fram emot. Mer detaljer senare.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

Omikron: www.nomadsoul.com
Officiell sajt för Eidos Bowie-äventyr som nu finns till PC, och som kommer till PS eller PS2 [illegible]

Activision: www.activision.com
Jedi Power Battles, Blade, Spider-man... Här kan du skåda in i framtiden.

Outcast: www.outcast-game.com
Nu när uppföljaren är på gång, varför inte titta närmare på Infogrames filmiska mästerverk?

Tenchu: www.tenchudojo.webjump.com
Inofficiell sajt för *Tenchu* – en uppföljare kommer snart från Activision!

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

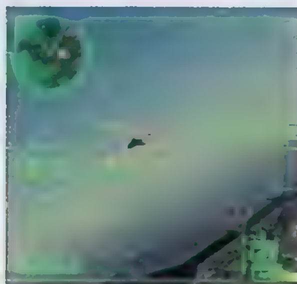
BONNIER MULTIMEDIA	08-736 47 50
EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-442 98 00
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
UBI SOFT	08-555 361 24
WENDROS	08-449 85 00

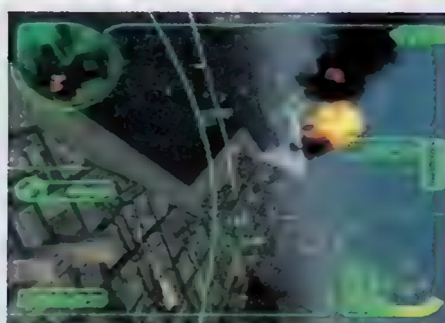
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Namco
Antal spelare: 1
Releasedatum: Januari

Ace Combat 3

NAMCOS TREDJE TECHNOFLYGSIMULATOR ÄR STARTKLAR. LÅT STRIDEN BÖRJA!







Krig som underhållning. Tidigare pangade man på i blindo, nu måste man sikta med precision. En simulator för riktiga soldater? Nä, det är bara ännu ett TV-spel.

A*ce Combat*-serien är ett perfekt exempel på hur en spelutvecklare får kläm på hur PlayStation fungerar. Det första spelet var en ganska simpel historia, medan tvåan gick in för mer realism. *Ace Combat 3* har gått ännu längre, även om det inte är helt klart, eftersom Namco lägger en sista hand på det.

Utseendemässigt är det här riktigt bra. *Ace Combat 3* blandar detaljrikedom med hisnande fart, och kommer väldigt nära actionscenerna i *Top Gun*. Under uppdragen jagas spelaren genom dalgångar, gör loopingar över stadsvyer och öser på över imponerande realistiska skogar. Tillsammans med en uppsättning flotta, visuella tricks (ljuseffekter, explosioner, med mera) är detta ofta en upplevelse som tar andan ur en. Emellertid har Namco inte nöjt sig med detta, utan ansett att allt det här kräver ett kontrollsystem som snarare hör hemma i ett PC-spel. De som redan gillar den här spelserien kommer säkert att uppskatta detta, men

> "Kontrollerna ställer till lika mycket trassel som fienderna"

för nybörjare är det i det närmaste en mardröm. I synnerhet de som har en Dual Shock-kontroll kommer att bli lidande, eftersom de två spakarna inte bara kontrollerar det redan känsliga planet, utan även kameravinklarna. Det är en sak att hamna i Tom Cruise G-dräkt, men en annan att även behöva vara Tony Scott och regissera spelet.

Ace Combat 3 är en snygg Namcoprodukt. Dess mellansekvenser är tjusiga och det låter oss även styra intrigen mot olika slut. Men i slutändan tenderar uppdragen att flyta in i varandra och kontrollerna ställer till lika mycket trassel som fienden. Det verkar vara ett bra spel, men knappast ett spel för alla. ■

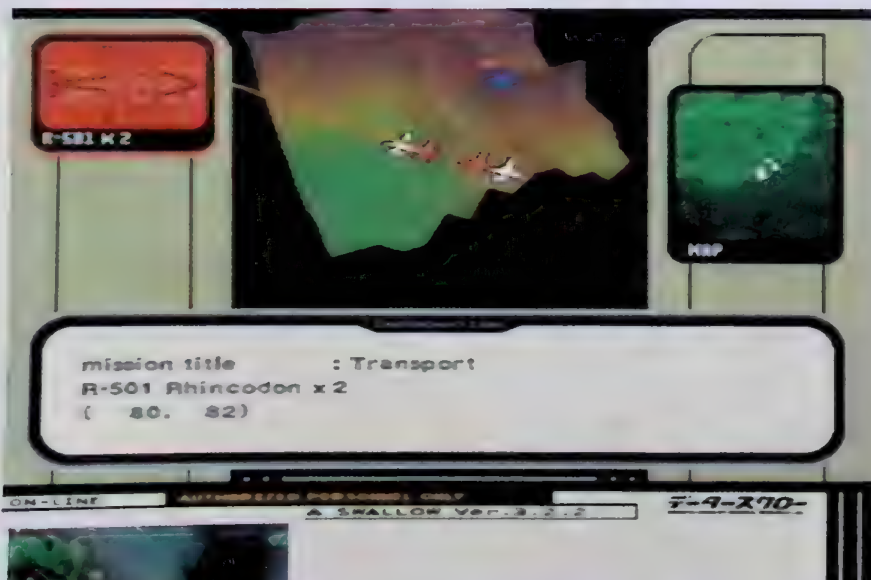
Steve Merrett



Sikta och skjut. Spelet ger inte mycket tid för eftertänksamhet.

HÅLL UTKIK EFTER...

SÅ HÄR VÄLJER DU UPPDRAG



Ace Combat 3 utspelar sig i den nära framtiden, och man spelar rollen som en medlem av en fredsstyrka. Två stora, multinationella företag ligger i krig, och man måste välja uppdrag som lugnar ner de två bråkstakarna. Precis som i Groliers *Xenocracy* gäller det att inte favorisera någon, men båda tar sig hela tiden friheter och behöver hjälp då och då.



+ POÄNG
- Snabba luftdueller.
- Imponerande detaljer.
- Fansen kommer älska det.

− POÄNG
- Komplicerade kontroller.
- Tjatig action.
- En del tråkiga uppdrag.

! SLUTSATS

Namco har skjutit sig själva i foten genom att återanvända kontrollsystemet från *Ace Combat 2*, som var enbart för experter. Visst har *Ace Combat 3* potential, men det har de tjatiga luftduellerna och kluriga kontrollerna emot sig.

Utgivare: Acclaim
Utvecklare: Acclaim
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Till våren

Armorines: Project S.W.A.R.M.

DRÖMMER DU MARDRÖMMAR OM ÖVER TVÅ METER STORA SPINDLAR KAN DET HÄR SPINDELSLAKTARSPELET VARA NÅGOT FÖR DIG.

Jorden håller än en gång på att invaderas. Mänskligheten attackeras av jätteinsekter, modell de i *Starship Troopers*. De här rackarna är stora, smarta, och värst av allt – köttätande. Ingenting kan stoppa dem. Hittills har militärens vanliga resurser inte räckt till. Kräken sprutar nämligen ut ett gift som kan döda en människa på ett par sekunder.

Mänsklighetens enda hopp är en ny atomdriven dräkt, och så du som ensam måste bekämpa det utomjordiska hotet. Såtillvida du inte får huvudet avbitet innan du kan sätta igång.

Armorines: Project S.W.A.R.M. är baserat på en populär amerikansk serietidning med samma namn, och är ett förstapersons-shoot 'em up med fett med action, vapen och blod. Spelet är uppdragsbaserat, och ett visst antal mål måste nås för att klara de olika nivåerna. Man ska rädda krigsfångar, slå ut fientliga baser och förgöra enorma monsterbossar. Nivåerna utspelar sig i diverse olika miljöer, bland dem öken, arktisk, regnskogar och till och med vulkaner.

Men man måste inte spela ensam. Bland det bästa med *Armorines* är ett samarbetsläge för två spelare, något som ofta förbises av dem som utvecklar förstapersonsspel och som kommer göra *Armorines* unikt. Ett deathmatchläge för fyra spelare kommer också att stoppas in, så alla som fått smak för detta efter *Quake II* kommer att få sitt.

De många olika och supereffektiva vapnen kommer ta upp en stor del av spelet. Här finns några riktiga monster till vapen. Dessa skiftar mellan de olika uppdragen och inkluderar alla de vanliga raket- och plasmagevären som vi vant oss vid. Här finns också hemliga vapen, och man kan knycka fiendens vapen för att låta dem smaka sin egen medicin.

Armorines: Project S.W.A.R.M. ska släppas till våren, och eftersom det finns få sådana här spel av större klass lär det gå hem i stugorna. Åtminstone bland dem som skriker när de ser en spindel i badkaret. ■

Nick Jones

"Här finns några riktiga monster till vapen"







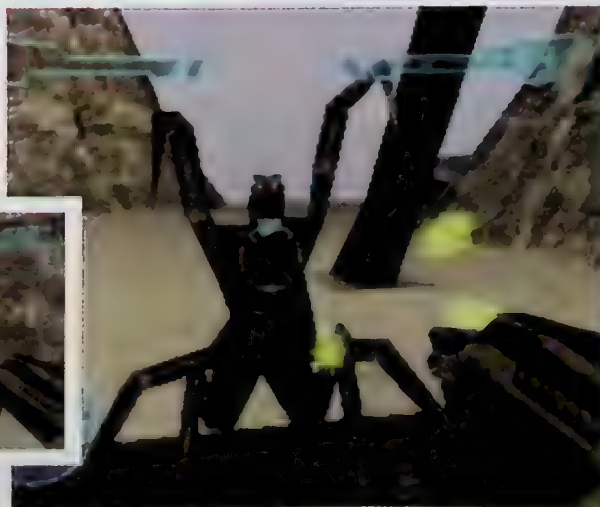


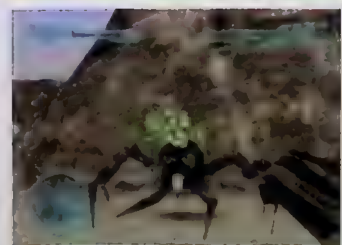
Man ska inte enbart bekymra sig över att råka få öronen avbitna av spindlarna. Man ska även hålla utkik efter civila och soldater som förirrat sig in bakom fiendens linjer.

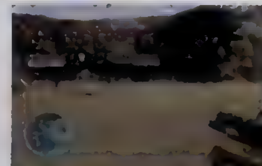
HÅLL UTKIK EFTER...

DE HISKLIGA SPINDLARNA (FÖRSTÅS)









Ett imponerande stort antal insekter kutar omkring i *Armorines*, och intelligenta är de också. Inte nog med att de följer efter en, ofta ligger de och väntar på en, eller gömmer sig bland klippen. Insekterna ynglar även av sig vilket ger ett intryck av att man attackeras av en hel armé av dem. Detta håller en på helspänn och ser till att man oupphörligen kladdas ner med insektsinälvor.

PSM TYCKER

⊕ POÄNG

- *Starship Troopers* som spel.
- Unikt samarbetsläge.
- Intelligenta fiender

⊖ POÄNG

- *Quake II* är alltid bäst?
- Laddningstiderna stör.
- Enkel grafik.

! SLUTSATS

Trots att *Armorines* har en originell, filmisk stil är själva spelandet inte vidare originellt.
För närvarande är grafiken lite haltande, men eftersom *Quake II* är dess enda konkurrent kan det kanske bli en hit. Vi vet mer senare i år.

Utgivare: Fox Interactive
Utvecklare: n-Space
Antal spelare: 1
Releasedatum: Februari 2000

DIE HARD TRILOGY 2

JOHN MCCLANE TILLBRINGAR ÄNNU EN STENHÅRD JUL. SKA HAN NÅGONSIN FÅ TA IGEN SIG OCH SIPPA LITE BLOSSA VINGLÖGG?



Skjut sönder fönster och släng in granater, och världen är två terrorister fattigare.





Polisbrickan visar din hälsa, medan ditt vita linne visar hur mycket du går in för ditt jobb. Du kan också skifta till förstapersonsläget.



Om du skulle upptäcka att några östeuropeiska terrorister hotar att ta över kontorsbyggnaden du jobbar i, föreslår vi att du tar på dig ett linne och spöar upp Hans. Som Bruce brukar göra.

De som är dåliga på matte fattar kanske inte titeln på Fox senaste spel. Denna uppföljare till 1996 års original behåller de tre helt olika genrerna (tredjepersonsaction à la *GoldenEye*, förstapersonsaction à la *Virtua Cop*, och vildsint bilrattande à la *Driver*), men spinner sin egen story med John McClane och terrorister med skum brytning.

Den här gången blandas de tre olika genrerna i en och samma historia. Tredjepersonsvyn ger en rörelsefrihet och det röda lasersiktet lyser upp offrens huvud. Det är mer problembaserat än det första spelet, och får en att vilja utforska farliga utrymmen snarare än att hämta en karta. En lång rad vapen kan användas för att nedgöra vakter och utländska terrorister, men ibland gör man bäst i att hålla sig undan.

Tredjepersonsnivåerna är klassiska ljuspistolspel som så att säga går som på räls. De stödjer G-Con 45-pistolen, PlayStationmusen och vanlig handkontroll, och skjuter man sönder gömda föremål kan olika alternativ i senare nivåer göras tillgängliga. Hittar man till exempel en nyckelknippa kan detta leda till att man får ett annat fordon att åka omkring i i Las Vegas.

Bilåkarbitarna är inte mindre intensiva de. Man får ett gäng uppdrag som måste utföras på kort tid; allt från att samla upp och placera ut bomber till att krascha terroristernas flyktfordon. Här finns till och med en nivå där man förklätt sig till taxichaffis och måste köra folk kors och tvärs genom staden. Filmläget hoppar mellan olika stilar och innehåller tretton olika uppdrag, men i arkadläget finns det 28 uppdrag, vilka man liksom i originalet tar sig igenom nivå för nivå och inom samma genre. Hemliga nivåer visar upp utvecklarnas känsla för underhållning och djup, och förlänger speltiden – vi gillar i synnerhet snutten i förstapersonsläget där man får skjuta ihjäl mimare eftersom de är så irriterande.

Egentligen är det här bara mer av samma sak, men ett hyfsat engagerande filmläge och mer avancerade problem att lösa kommer göra *Die Hard Trilogy 2* till en lika stor succé som ettan. Låter detta lite för mastigt rekommenderar vi dig att krama mattan med tårna. ■

Steve Owen



⊕ POÄNG

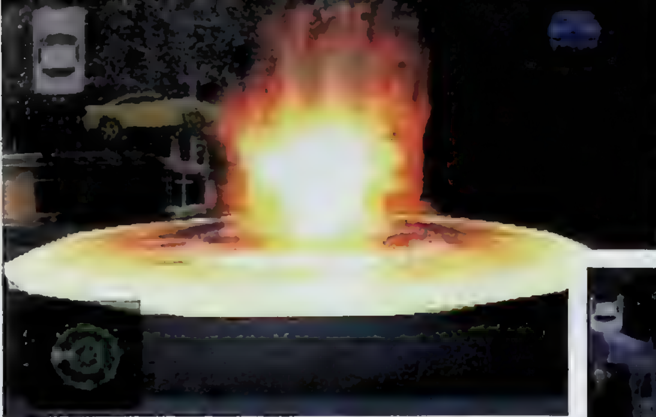
- Tre olika stilar.
- Massor av feta explosioner.
- Känns som en film.

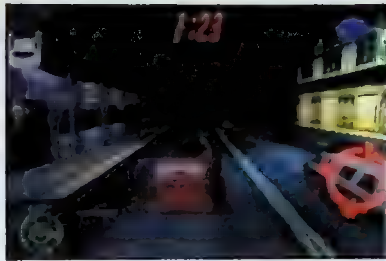
⊖ POÄNG

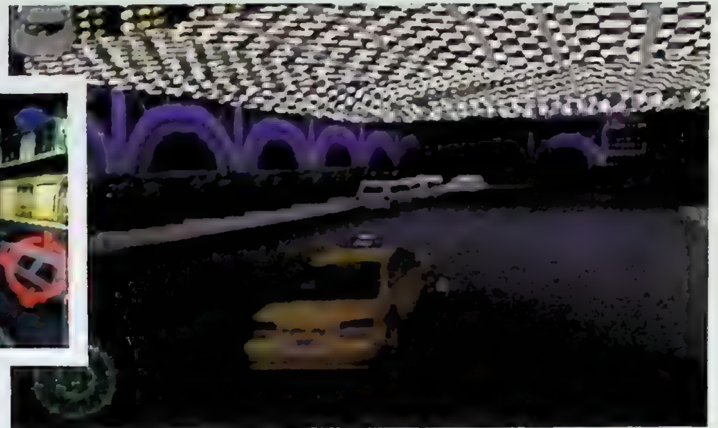
- Inte speciellt snyggt.
- Tjatig dialog.
- Kräver fantasi.

SLUTSATS

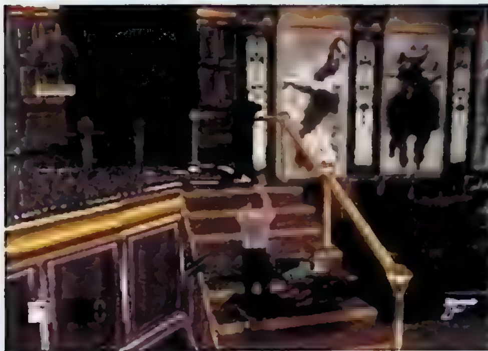
Det första spelet såldes i mer än två miljoner exemplar, och varför skulle uppföljaren gå sämre? Vi ser fram emot detta. Bara man inte offrar kvalitén för mångfalden blir det ett jättebra och mångsidigt spel.







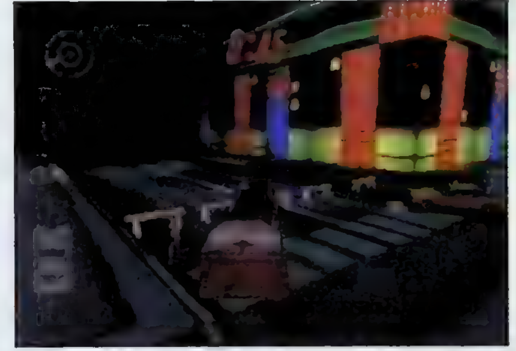
”Den här gången blandas de tre olika genrerna inuti en och samma historia”



Skjut sönder alla fönster! Rättare sagt: skjut på allt.



Exploderande bensintunnor och annat som förgyller alla bilturer.



Vad är väl roligare än att krascha genom polisavspärrningar och köra över fotgängare?

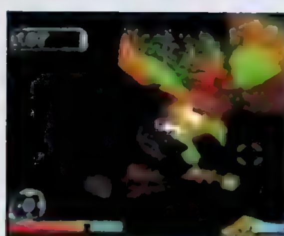
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Rage
Antal spelare: 1
Releasedatum: Februari 2000

Space Debris

UNIVERSUM KANSKE ÄR OÄNDLIGT, MEN EN HEL DEL METALLSKROT KRETSAR OMKRING I DET



Trots att rymdstriden är den vanligare stridsformen så handlar flera nivåer om markbunden strid och den ständigt skiftande miljön håller dig alert och vaken.





På arkadbanorna blir du rikligt belönad med extrakraft eller skydd om du eliminerar en hel skvadron aliens.

Halvvägs genom öppningssekvensen av *Space Debris* kommer du att fråga dig själv varför någon i hela världen skulle hitta på en så nördig handling och skapa sådana löjliga scener (typ ha ihjäl en illasinnad alien och rädda universum). Du kommer antagligen muttra för dig själv att hela spelet bara är en 3D-version av *Space Invaders*. Men du kommer snart inse att du dragit en förhastad slutsats.

I *Space Debris* finns både vanligt arkad-pangpang eller rymdstrider där du får flyga vart du vill. Lägg till detta sex bemanningsbara rymdskepp (inklusive en markbunden bas), vapenuppgradering för vart och ett av dessa och ovanliga taktikkrav för genren och voila – du har ett spel som är mycket mer komplext än de som redan finns på marknaden. Med snygg 3D-design, oändliga slagfält och flygvägar inspirerade av *Star Wars*-filmerna och en utvecklare som har *Darklight* att falla tillbaka på, erbjuder *Space Debris* så mycket mer än vad titeln kan låta påskina.

Spelet är så fiffigt konstruerat att du måste lära dig alla kontroller till fullo för att med vinning komma framåt. Till en början går det bra att bara styra och skjuta hejvilt på större skepp och bråte. Senare, under tidsbegränsade uppdrag, inser du att de flesta knappar har flera användningsområden: bromsknappen ger dig även möjligheten att avfyra flera

> **"Till en början går det bra att bara styra och skjuta hejvilt"**

missiler under kortare tid mot fienden, och på så sätt kan du rädda basen från att helt förgöras. Vidare förstår du att man kan bestämma missilernas mål innan man avfyrar dem.

Självklart finns det där med i manualen, men utvecklarna räknar mer eller mindre med att du dyker huvudstupa in i spelet utan att läsa igenom manualen med alltför stort intresse. De låter dig således lära dig allt successivt medan du spelar. Halvvägs genom spelet är du väl bekant med alla knappars olika funktioner och använder dem taktiskt.

Med alternativa spelstilar, bra vapenutbud och fartyg är *Space Debris* väl värt att tillfångata när det dyker upp i din kvadrant. ■

Steve Brown

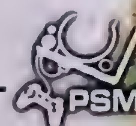
HÅLL UTKIK EFTER...

DE ASGRYMMA RYMDBOSSARNA



Spelets stora stjärnor är utan tvekan de magnifika bossarna i slutet av varje bana. Utvecklarnas baktanke var att presentera monster som inte bara blir större men som också inbjuder till nytt tänkande och taktik. Rage har genom att tänja på teknologins gränser lyckats bra med att få fram ovanligt stora och snygga monster. Trots modellernas storlek så blir animationerna sällan ryckiga eller otydliga.

PSM TYCKER



⊕ POÄNG

- Arkadstil för reaktionsspel.
- Friflygning för taktikspel.
- Varje boss är en utmaning.

⊖ POÄNG

- Banor måste ofta spelas om.
- För små fria flygvägar.
- Svårt på den lätta banan.

! SLUTSATS

Space Debris är en explosiv cocktail av gammal hederlig arkadaction och fria rymdstrider. Den nördiga handlingen är trots allt gripande och skyttegravsscenerna med högtflygande musik kommer att tilltala *Star Wars*-fansen.

Mary King's Riding Star

Utgivare: Midas
Utvecklare: Midas
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Januari

Alla spel som kräver att man måste mocka stallet och rykta hästar tills de glänser lockar förstås till asgarv här på Magasinet. *Riding Star* går ut på att man får chansen att rida på en häst, men inte förrän man gjort samma skitgöra som i verkligheten.



Älska den, tvätta den, rykta den... och efter allt besvär får du kanske rida den också.

Här finns många olika saker att pröva på, men även de små flickor spelet vänder sig till lär tycka att detta är begränsat och tjatigt.



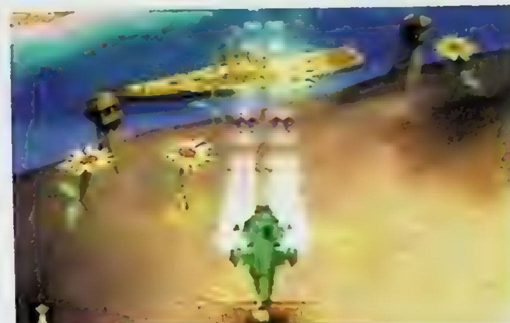
En begränsad produkt för en begränsad publik. *Gran Turismo* med hästar? Nej, knappast.

Army Men: Air Attack

Utgivare: 3DO
Utvecklare: 3DO
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

De små männen i grönt är tillbaka, och den här gången flyger de små gröna helikoptrar i ett spel som påminner om *Strike*-serien.

Detta uppdragsbaserade spel är snabbt och frenetiskt. Man väljer ut en helikopter, en skytt och till och med saker som jordgubbar och äpplen man kan släppa på fienden.



Ta dig an fienden med väl utvald helikopter, skytt och specialvapen.

Uppdragen är överraskande varierade, och här finns även lägen för två spelare, för samarbete och ett death-matchläge.

Army Men: Air Attack är något mindre komplicerat än *Strike*-spelen, men kan bli lika beroendeframkallande.



***Army Men: Air Attack* tar inte sig själv på blodigaste allvar, och resultatet är därför väldigt kul.**

South Park Rally

Utgivare: Acclaim
Utvecklare: Acclaim
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

Precis när du trodde att det inte kunde komma fler *South Park*-produkter kommer ett racingspel till PlayStation. Jippi.

Seriens alla fans kommer utan tvekan att tycka att de få samplade replikerna och alla fjärtljud är kul – när allt kommer omkring är det precis som i serien. Men de som vill ha ett schysst racingspel bör lämpligen välja ett annat. Kanske hinner man fixa till det vissna styrsystemet, grafiken, svårighetsgraden och humornivån innan spelet släpps, men det lär knappast hända.





Man kraschar oavbrutet, eftersom man sällan vet vilken väg man ska ta.



Vi tänker genast på ord som "mjölka" och "pengar". Begränsad humor plus begränsad spelbarhet är lika med ett begränsat spel.

DE BÄSTA SPELEN SOM ÄR PÅ GÅNG



Här på PlayStation-Magasinet ser vi ljust på år 2000, som kommer bjuda på lanseringen av Playstation2 och ett enastående utbud av nya, högkvalitativa spel.

Text: Pete Wilton
Illustration: Kev Jenkins

SCEE

Naturligtvis kommer alla att ha ögonen på lanseringen av PlayStation2 i september, men förutom detta så finns en hel del godbitar att hugga in på om vi kikar in i Sonys kalendarium för PlayStation. Vi längtar självklart mest efter *Gran Turismo 2* och *Final Fantasy IX* – båda kommer att visa precis vad PlayStation går för med 500 mäktiga bilar i det ena spelet och storartade 3D-renderingar i det senare. Endast en dåre skulle gissa på något annat än att båda dessa spel kommer att bli och förbli ettor på försäljningslistorna. Vidare kommer fler titlar att ha ögonen på sig: *Syphon Filter 2* har hinkvis med potential och Psygnosis uppföljare *Colony Wars: Red Sun* och *Rollcage Stage II* kommer att briljera med storslagen design och än mer imponerande effekter. Actionfans behöver inte heller hänga läpp då *Ehrgeiz* och *Jackie Chan's Stuntmaster* äntrar 3D-arenan. Och om spionhistorian *Chase The Express* får en chans på marknaden hoppas man att det blir en ny *Metal Gear Solid*. Sista paren ut blir titlar som *Ace Combat 3*, *Time Crisis Alpha*, *Cool Boarders 4* och till sist *MediEvil 2*, som förhoppningsvis bringar nöjsamma (om än makabra) spelstunder. För knoddarna något då? Jo då, *Team Buddies* kan nog hålla de flesta småtassar sysselsatta. RPG-fantaster kan också korka upp skumpan och börja fira eftersom en hel del sköna spel är på ingång: *Legend Of Legaia*, *In Cold Blood* och *Star Ocean: The Second Story*. Med allt detta på sitt kommande program har Sony ändå plats för *Space Debris*, *Tiny Tanks* och *Shadow Madness*. Dock är alla dessa spel bara förrätten då Sony i september slår på stort i samband med Playstation2:s release och serverar huvudrätten i form av *Gran Turismo 2000*, *Ridge Racer V* och *Tekken Tag Tournament*; och till efterrätt får vi *Wipeout 4* för att visa precis hur snabb PS2:an egentligen är. Efter 12 starka månader blir år 2000 SCEE:s största år sedan PlayStations födelse 1995.









Virgin

Trots att Virgin förminskat sin produktion så finns en del små godbitar att välja mellan. Vi har det omgångsbaserade strategispelet *Master Of Monsters* och ett något underlig 3D-action i *Rising Zan*, där en samurajkrigare innehar huvudrollen. Det firman satsar sina största pengar på är förmodligen *Marvel Vs Capcom* och *Street Fighter EX3* (till PS2) som söker återuppväcka företagets tidigare glansdagar.



Ubi Soft

Deras releaselista må vara liten, men viktig för denna utgivare i croissanternas land. *Offical F1 Grand Prix* kommer att få tävla med sin like *F1 2000*, medan spelet *Rayman 2* försöker göra en stjärna av sin arm- och benlöse plattformshjälte.





Acclaim

V[illegible] *South Park* [illegible] *South Park* [illegible] *Armorines S.W.A.R.M.* [illegible] *Vanishing Point* [illegible] *ECW Wrestling* [illegible] *Ferrari 360 Challenge* [illegible] *TrickStyle 2*.

Armorines S.W.A.R.M.

ECW Wrestling

DE BÄSTA SPELEN SOM ÄR PÅ GÅNG

Eidos

E[illegible] Resident Evil 3 [illegible] Soul Reaver 2 [illegible] Fear Effect [illegible] Fear Factor [illegible] Fear Effect [illegible] Resident Evil 3 [illegible] Resident Evil 4 och Dino Crisis 2 [illegible] Gex 4 [illegible] Commandos 2 [illegible] Formula 1 World Grand Prix [illegible] F1 2000 [illegible] UEFA Champions League 2000 [illegible] ISS Millenium. Efter att nyli[illegible] 2000 kan vi o[illegible] olympiska grenarna. [illegible] alla [illegible] Eidos att de kommer att bli en av [illegible] årets mest uppmärksammade firmor.

Resident Evil: Nemesis

Olympics

3DO

3DO hoppas själva på att 2000 blir deras stora genombrottsår som PlayStation-utgivare och deras strategi är att ställa upp sin lilla armé av spel som gjort sig bra på PC. *Army Men: Air Attack* och *Army Men: Sarge's Heroes* är deras starkaste vapen i striden mot de andra utgivarna. RPG-actionspelet *Crusaders of Might and Magic* kan göra ett mycket starkt intryck med sin [illegible] och komplex handling. 3DO har nyligen plockat upp *Anco's Player Manager 2000* för att få in en sporttitel i sortimentet, medan *Battle Tanx* utlovar fartfylld action med plåtburkar (stridsvagnar) som skjuter granater på varandra.

Army Men: Air Attack

Crusaders of Might and Magic

Die Hard Trilogy 2

EA/Fox

F[illegible] *FIFA* så har Electronic Arts lämnat ett relativt lugnt år bakom sig. På pappret ser inte 2000 alltför annorlunda ut, men det är ingen som helt [illegible] denna europeiska [illegible] utgivare [illegible]. Hur dessa tre spel går kan betyda mycket för företaget: *Die Hard Trilogy 2*, *Planet Of The Apes* och *F1 2000*. Alla älskade vi *Die Hard Trilogy* med dess superba blandning av skjutande, körning och 3D-äventyr, men kan uppföljaren verkligen [illegible] *Planet of the Apes* kan vara ett [illegible] problemlösning säkert kan fånga oss. *F1 2000* kan självklart bli hur stort som helst, men först måste det slå sina starka konkurrenter på marknaden. *Theme Park World* och *Dune 2000* borde kunna hålla strategifansen på plats framför skärmen medan resten av titlarna är föga förvånande: *Supercross 2000*, *NHL 2000*, *Rugby 2000* och *Road Rash Unchained* för PS1. EA:s andra PS2-spel, *X-fire*, såg suveränt ut på mässan i Tokyo men har fortfarande [illegible] på sig att förbättras. Och [illegible] nästan ett [illegible] att det även finns ett [illegible] som de kallar *FIFA 2001*.

Planet of the apes

Midway

Midway verkar vara redo för en nystart och går med friskt mod in i striden med arkadboxningsspelet *Ready 2 Rumble* (recension i detta nummer) som innehåller en hel del bra rörelsescheman och snygg grafik. Förutom detta så finns i repertoaren bara gamla dammiga arkadspel som *Party Pack* och *MK Trilogy*, som båda verkar vara [illegible] av misstag.

Ready 2 Rumble Boxing

Hydro Thunder

GTi

I[illegible] uppköp av GTi har spridit föga ljus över [illegible] PC-spelet *Unreal*. Trots att de [illegible] stora möjligheter att slå *Quake II* med [illegible] har firman [illegible] inte lyckats [illegible] något spel [illegible]. Goda nyheter är att vi får se *Driver 2*, en uppföljare till det [illegible] och [illegible] i *Duke Nukem: Time To Kill 2*. Ännu bättre nyheter är att *Driver 3* och två nya Oddworld-spel – *Oddworld: Munch's Oddysee* (se förra numret) och *Oddworld: Hand Of Odd* (realtidsstrategi) – snart kommer att utvecklas för PS2. [illegible] GTi:s [illegible] men nu är de alltså uppköpta.

Duke Nukem: Time to kill 2

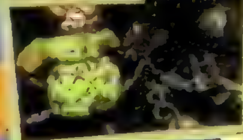
Driver

Oddworld 2: Munch's Oddysee

Take 2

Take 2 är stora inom PC-världen och nu har de ställt in siktet på PlayStation. Med en hel del licenser och uppföljare hoppas de på framgång. *The Blair Witch Project*, *Austin Powers* och *Kiss: The Psycho Circus* är mycket svåra att kategorisera, men på den säkra sidan står *Spec Ops* och strategispelet *Railroad Tycoon 2*. *Grand Theft Auto 3D* blir en titel även för PS2 och är PSM:s favorit. Nyheten om att Rockstar ska uppdatera *Duke Nukem* till PS2 visar på att Take 2 bara fortsätter att klättra högre och högre och blir bättre och bättre.





Empire

Bosktosövning ... knappast inspirerat till många spel men efter att ... Spyro 2 ... ser vi att Empires *Sheep* fak-tiskt ... Det hela går ut på att du ska valla 30 ... genom 16 kluriga banor med list och en viss portion våld. Litet vanligare spelande bjuds det på i *Ford Racing* som är ett produktlicensierat spel med 12 körbara Ford-bilar, allt från lilla Ka till värsta vrålåken. Vill du inte köra bil eller leka fåraherde så kan du istället utveckla ditt bollsinne i *The Golf Pro* eller *International Cricket Captain*. Om det inte skulle vara stimulerande nog att göra något så gammaldags som detta så kanske hoppet ljusnar när det futuristiska *Speedball 2100* bjuder på betydligt modernare ...övning, kryddat med en rejäl nypa övervåld.



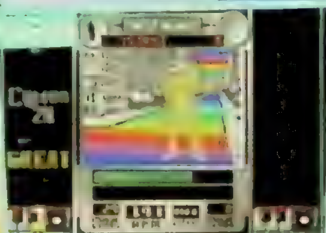


Konami

Efter deras otroligt kritikerrosade succé *Metal Gear Solid* och *Silent Hill* så är det inte konstigt om Konami håller en något lägre profil i år. Dock har denna prisbelönte utgivare flera potentiella listettor på sin kommande repertoar. Deras kanske mest överraskande drag blir förmodligen konverteringen av deras arkadspel *Dance Dance Revolution* som helt klart kan bli en trendsättare i miljontals vardagsrum. Med hjälp av en särskild plastmatta som kopplas till din PlayStation ska du dansa i takt med musiken i spelet. Exakt hur bra konverteringen blir från arkadspelet är oklart, men det kommer att vara i gott sällskap med det efterlängtade *Beatmania*.

Publikmedverkan är definitivt ett måste i uppföljaren International ... nar som ... ta din uthållighet och timing på prov.

Om *Final Fantasy IX* inte föll dig på läppen så gottgör Konami dig dubbelt upp med både *Suikoden 2* och *Vandal Hearts 2*. *Suikoden 2* innehåller 108 olika vapen och *Vandal Hearts* lovar att utrusta dig med 120 olika rustningar och vapen som borde kunna sätta litet extra piff på stridssekvenserna. De största förväntningarna ligger på *Konami Rally* och *ISS Millennium*. *Konami Rally* kommer att konkurrera med *Colin McRae Rally 2* och siktar på att förse spelaren med snäva kurvor och branta sluttningar medan *ISS Millennium* är en fullständig ombyggnad av tidigare *ISS*-titlar. Sedan har vi *NBA In The Zone 2000* som är det senaste i deras serie basketspel. För Konami hänger mycket på huruvida deras bästa PlayStation-spel kan göra tillräckligt väsen av sig på en alltmer mättad marknad.





PlayStation 2

Så, vad är det nu som kommer att bli stort på PS2? Här är PSM:s tio i topp över spelen som du bör kolla efter vid septemberreleasen.

Gran Turismo 2000 (SCE)
Perfektion på hjul kommer tillbaka med bilmodeller som inte ens Carl-Ingemar Perstad skulle hitta några fel på. Totalt licensierat, totalcoolt och ett spel man bara måste ha.

Ridge Racer V (Namco)
En av PlayStations äldsta spel har blivit smartare, snyggare, ja nästan sexigt. Arkadspänning är nu uppblandat med realism. Fantastiska bilar, uppfällbara strålkastare, rykande motorer och annat mysigt.

Eternal Ring (From Software)
Ge upp din egen kropp och själ och gå in i detta tredimensionella realtids-RPG. Hjälten Cain måste finna 100 ringar, men var är de gömda? Kämpa med att lösa gåtan och söka sanningen.

Dark Cloud (SCE)
Klättra ombord på en flygande matta och flyg från ö till ö och skapa byar i ett försök att hejda ondskan. Underbara landskap.

Oni Musha (Capcom)
Samurajepos innehållande förundersvärd och gåtor. Kan du besegra den onde Ota Nobunga? Hai!

Tekken Tag Tournament (Namco)
Känn dig som om du spelar i en förrenderad miljö med detta blixtsnabba, supertunga neonreflekterande beat 'em up. Kul.

Street Fighter EX3 (Virgin)
Denna underskattade Street Fighter spinoff kan äntligen tysta sina kritiker med ett taktiskt beat 'em up som är otroligt snyggt.

The Bouncer (Square)
Detta kan vara det filmiska gängspel du har väntat på. Vänta dig multiplayerslagsmål och den snyggaste grafiken hittills.

500 GP (Namco)
Välanvänt som arkadspel är detta cykelspel som ger allt. Riktiga cyklister tar ut svängarna ordentligt i detta snygga spel.

X-Fire (EA/Square)
Ett förstapersonsäventyr som kanske inte ser mycket ut för världen, men som erbjuder en stark handling och mäktiga ...









Infogrames

Efter ett strålande 1999 så kommer Infogrames att gå in i 2000-talet med den absolut största spelrepertoaren av alla utgivare.

N.GEN är det spel vi på PSM tror mest på, ett luftstridsspel som med uppgraderingar och genvägar skulle kunna bli ett slags *Gran Turismo* med vingar. Sedan har vi *Gekido* som är ett 3D-beat 'em up med en handling som för spelet vidare, för att inte glömma *Ronaldo Soccer*, ett spel baserat på den brasilianska fotbollsstjärnan med samma namn. *Premier Manager 2000* borde kunna tävla med *Player Manager 2000*. *Eagle One: Harrier Attack* är ännu ett försök att introducera flygsimulatorn till PlayStation. Hela tre stycken *Test Drive*-spel kommer ut: *Test Drive 6*, *Test Drive Offroad* och *Test Drive Cycles*. För alla nostalgiker kan vi meddela att *Wacky Racers* är på väg från Japan med fullständig uppsättning av knasiga maskiner och dynamit. Dessutom avslutade Infogrames 1999 med att köpa GTi och det ska bli intressant att se hur de lyckas med *Driver*-spelen för både PlayStation1 och 2.

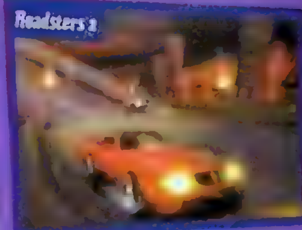

N.GEN


Gekkido


Ronaldo Soccer

Titus

Trots att denna lilla firma fortfarande är oansenlig i branschen så har de bestämt sig för att Virgin och Interplay inte ska få ha allt det roliga. *Robocop* är uppgraderad och redo att ge sig in i stridens hetta. Så även *Top Gun*. Vad de hoppas allra mest på är det lovande *Roadsters 2* för PlayStation2.


Roadsters 2



Interplay

Inte den bästa av tider för den tredje medlemmen av Titus/Virgin-konglomeratet, men Interplay kan avancera uppåt med hjälp av Shinys *Messiah*, en av de underligaste spelidéerna genom tiderna med en ängelbebis som förfogar över andra karaktärer i kampen mot ondskan. Fler hurrarop kan kanske komma att höras i samband med det försenade RPG-spelet *Baldurs Gate*, som gjort succé på PC.


Messiah

Codemasters

Codemasters har trätt fram starkare under 1999 som den mer uppfinningsrika utgivaren inom PlayStation-världen genom att publicera till exempel *LMA Manager* och *Music 2000*. Under kommande år står de mer i fokus som leverantör av sportspel. Vilken sportfantast som helst har förmodligen *Colin McRae Rally 2* högst upp på sin önskelista. Med grymt mycket snyggare design både på bilar och grafik kommer spelet ha stor chans att sno förstaplatsen från *V-Rally 2*. Vidare väntar vi oss att se *TOCA 3* tillbaka på banan och det nya *Off The Road* ligger även det i startgroparna. *Prince Naseem Boxing* söker knocka *Knockout Kings*, *World Championship Snooker* låter den gröna duken tala för sig själv och *Micro Machines* kommer tillbaka i muterad form som en minimarathon för hela åtta spelare och heter nu *Micro Maniacs*.




Colin McRae Rally 2


Prince Naseem Boxing


World Championship Snooker


Micro Maniacs

Activision



Trots att Activision har givit lyckliga PlayStationägare *Quake II* så verkar det inte som att man ligger på sofflocket för det. Först ut är en uppföljare till *Vigilante 8* kallat *Vigilante 8: 2nd Offense* (recension i förra numret) som kommer och gör vägarna osäkra. Vad som kommer mer som en chock är *Nightmare Creatures II*. Det första spelet var fullständigt horribelt och förhoppningsvis så är fortsättningen inte lika hemsk. Goda nyheter för skejtarna är att *Tony Hawk´s 2* kommer att skrapa upp PlayStations knän inom kort. Tre serietidningslicenser kommer också presenteras under året: *Blade*, *Spiderman* och förhoppningsvis, om ryktet stämmer, *X-Men* som kommer att omarbetas för att bättre passa den kommande filmen. PSM vet med all säkerhet att Activision har flera stora projekt på gång, och då räknar vi inte in *Star Trek: Red Squad* och *Jedi Power Battles*. Man kan ju dock aldrig vara säker på huruvida dessa projekt håller releaseplaneringen under 2000...

THQ





Ett av de skummaste prospekten under 2000 är att THQ (som vi formodar har tappat allt vett och sans) återuppväcker *Evil Dead*-filmlicensen efter 18 år. *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* är en filmisk historia som innehåller massor av blodspill, motorsågar och skjutvapen. Kanske en rival till *Resident Evil 4*? Till sist får vi en uppföljare till *Rugrats*, *WWF Smackdown* och (ofrånkomligen) *MTV Extreme*.



Resten

Det mesta av det bästa som kommer till PlayStation

Animaniacs Splatball	Ubi Soft	*Galarians*	Crave	*Stunt GP*	Hasbro
Asterix & Obelix	Cryo	*Great Train Robbery*	SCI	*The Italian Job*	SCI
Casper 2	Sound Source	*Guardians Of Darkness*	Cryo	*Teletubbies*	BBC
Digimon World	Bandai	*Guilty Gear*	System 3	*Toshinden 4*	System 3
Duke Of Hagsend	TLC	*Mary King´s Riding*	Midas	*Victory Boxing*	JVC
Dukes Of Hazard	Ubi Soft	*Prince Of Persia*	TLC	*Wild Wild West*	Ubi Soft
Flintstones Bowling	Ubi Soft	*Scooby Doo*	Ubi Soft		

Topp 10

1. **Colin McRae Rally 2** Off-roadklassiker uppgraderas.
2. **Driver 2** Nya miljöer för denna fantastiska uppföljare.
3. **Final Fantasy IX** RPG som utmanar konsolen till max.
4. **In Cold Blood** *Broken Sword* för vuxna? Otroligt spännande.
5. **Konami Rally** *Metal Gear* på fyra hjul? Kanske.
6. **Jedi Power Battles** Smart *Star Wars*-megaslagsmål.
7. **Syphon Filter 2** En strålande spelidé som återuppväckts.
8. **Unreal** PC:s bästa förstapersonsspel intar PlayStation.
9. **X-Men** Kan bli en stor hit om den hinner omarbetas till filmen.
10. **ISS Evolution** Bästa fotbollsspelet gör comeback.











RELEASELISTA

JANUARI

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ace Combat 3	Shoot ´em up	Egmont
Army Men 3D	Action	Bonnier Multimedia
Army Men: Air Attack	Action	Bonnier Multimedia
Bugs Life Activity Centre	Barn	Egmont
Discworld Noir	Äventyr	Egmont
Gran Turismo 2	Racing	Egmont
Grudge Warriors	Strategi	Jack of all Games
Prince Naseem Boxing	Boxning	Bonnier Multimedia
Railroad Tycoon II	Strategi	Jack of all Games
Shadow Madness	RPG	Egmont
Silicon Valley	Plattformsspel	Jack of all Games
Space Debris	Shoot ´em up	Egmont
Spec Ops	Action	Jack of all Games
Trasher	Skateboard	Jack of all Games
Vigilante 8: The Second Offense	Shoot ´em up	Bonnier Multimedia

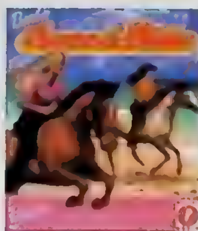
FEBRUARI

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Cool Boarders 4	Snowboard	Egmont
Dune	Strategi	Electronic Arts
Ehrgeiz	Beat ´em up	Egmont
Fear Effect	Okänd	Egmont
Grandia	RPG	Ubi Soft
International Track & Field 2	Sport	Konami
ISS Pro Evolution	Fotboll	Konami
Marvel vs Capcom	Beat ´em up	Bonnier Multimedia
Plane Crazy	Flyg	Jack of all Games
Rally Championship	Racing	Electronic Arts
Resident Evil 3: Nemesis	Äventyr	Egmont
Road Rash Jailbreak	Racing	Electronic Arts
Roadsters Trophy	Racing	Egmont
Shadow Madness	RPG	Egmont
Superbikes 2000	Racing	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour 2000	Golf	Electronic Arts
Tiny Tank	Shoot ´em up	Egmont
Toy Story 2	Plattform	Bonnier Multimedia
Tunguska	Action	Jack of all Games
Urban Chaos	Action	Egmont

MARS

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
A Bug´s Life Platinum	Plattformsspel	Egmont
Adventures of Tron	Okänd	Bonnier Multimedia
Army Men: Sarge´s Heroes	Action	Bonnier Multimedia
Battletanx Global Assault	Shoot ´em up	Bonnier Multimedia
Beatmania European Edit	Musik	Konami
Caesar´s Palace 2000	Gambling	Bonnier Multimedia
Colin McRae Rally 2	Racing	Bonnier Multimedia
Colony Wars 3: Red Sun	Rymdstrid	Egmont
Crash Bandicoot 3 Platinum	Plattformsspel	Egmont
Crusaders of Might & Magic	Action	Bonnier Multimedia
Die Hard Trilogy 2	Action	Electronic Arts
Earthworm Jim 3D	Plattform	Bonnier Multimedia
Earthworm Jim 3D	3D-plattform	Bonnier Multimedia
F1 2000	Racing	Electronic Arts
F1 Racing Championship	Racing	Ubi Soft
Jimmy White´s Cueball 2	Biljard	Bonnier Multimedia
Jo Jo´s Adventures	Okänd	Bonnier Multimedia
Metal Gear Solid Platinum	Action	Konami
Micro Maniacs	Racing	Bonnier Multimedia
Moto Racer 2 Platinum	Racing	Electronic Arts
NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
Need for Speed 5: Porsche	Racing	Electronic Arts
NHL Faceoff 2000	Ishockey	Egmont
NHL Pro 2000	Ishockey	Konami
Ridge Racer IV Platinum	Racing	Egmont
Rollcage Stage II	Racing	Egmont
Saga Frontier 2	RPG	Egmont
Snow Cross Racing Championship	Racing	IQ Media
Spyro Platinum	Plattformsspel	Egmont
Star Ixiom	Okänd	Egmont
Street Fighter EX Plus Alpha 2	Beat ´em up	Bonnier Multimedia
Street Skater 2	Skateboard	Electronic Arts
The Dukes of Hazzard	Racing	Ubi Soft
Theme Park World	Strategi	Electronic Arts
Tomb Raider III Platinum	Äventyr	Egmont
UEFA ChampionsLeague 2000	Fotboll	Egmont

Listan var aktuell vid pressläggningen (00-01-14).
Tänk på att spel ofta blir försenade.



Flickspelet *Barbie Race and Ride* är populärt, och hamnar på tionde plats. Fast sluta köpa *Tomorrow Never Dies*, det är ju ett dåligt spel, som alla som läst vår recension vet!



Och i toppen har vi barnvänliga plattformsliret *Tarzan* från Disney. Ska vi våga gissa att *Gran Turismo 2* ligger högst upp på listan i nästa månad?

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 50 2000

PLAYSTATION

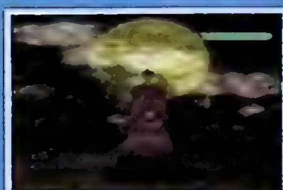
PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	2	6	Tarzan	Egmont
2	1	4	Tomorrow Never Dies	Electronic Arts
3	3	6	FIFA 2000	Electronic Arts
4	8	12	NHL 2000	Electronic Arts
5	7	4	Crash Team Racing	Egmont
6	6	6	Spyro 2	Egmont
7	4	2	Tomb Raider IV	Egmont
8	5	8	Final Fantasy VIII	Egmont
9	10	8	Grand Theft Auto 2	Jack of all Games
10	NY	NY	Barbie Race and Ride	Egmont

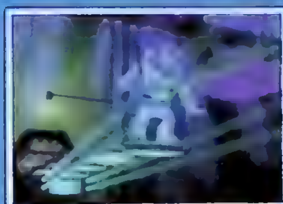
PL=Placering
FP=Föregående placering
V=Antal veckor på listan
Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige.
Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu

BETYGSKALA

- **10** Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
- **9** Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
- **8** Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
- **7** Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
- **6** Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
- **5** Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- **4** Undermåligt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
- **3** Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
- **2** Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre!
- **1** Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

RECENSIONER


Ronin Blade


Toy Story 2


Fighting Force 2


Xena: Warrior Princess

Gillar man Terry Pratchetts böcker om Skivvärlden (Discworld) så är *Discworld Noir* en riktig höjdare. Det är ett gammalt hederligt deckardrama som inspirerats av filmens noir-genre

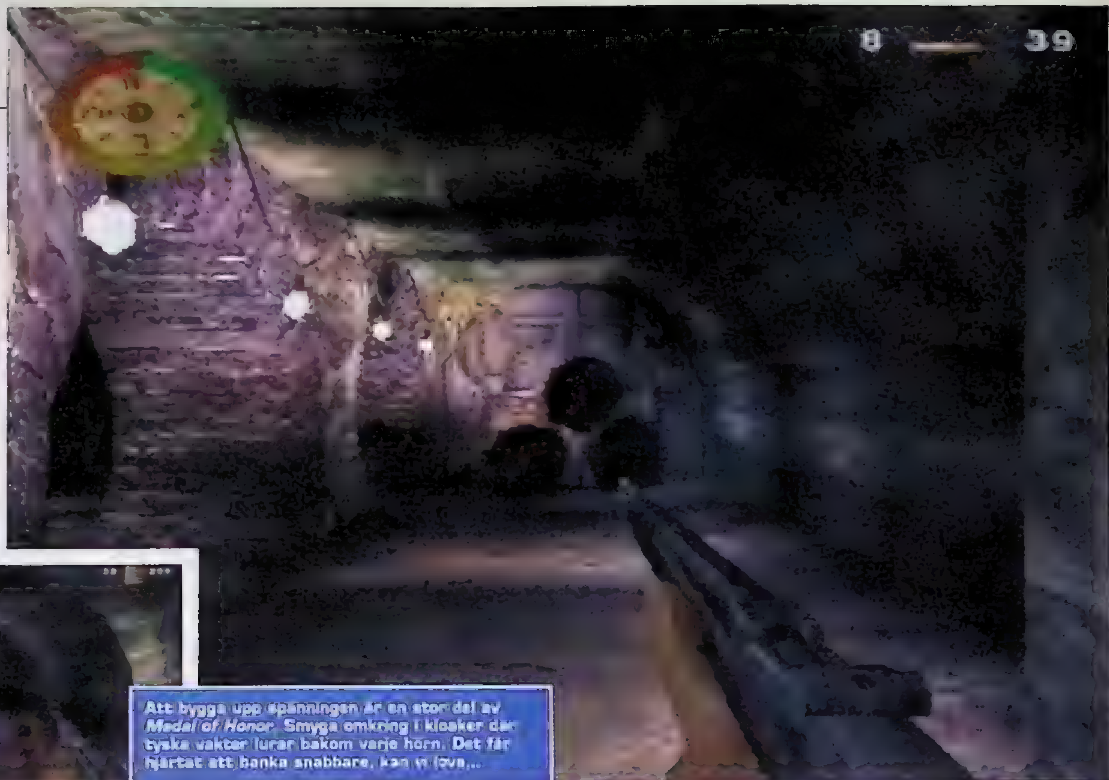
MÅNADENS SPEL



Det är spännande att leka agent under andra världskriget. Det här är spelet som vinner över *Tomorrow Never Dies* hur lätt som helst.







Att bygga upp spänningen är en stor del av *Medal of Honor*. Smyga omkring i kloaker där tyska vakter lurar bakom varje hörn. Det får hjärtat att banka snabbare, kan vi lova...





EUROPA 1945 – OCH PROTOTYPEN TILL JAMES BOND ÄR UTE I FÄLT



Medal of Honor

”När du går runt ett hörn utlöser det läskig musik, vilket ger dig

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Dreamworks
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

QUAKE II
Stämningsfull ryadaction. Grafiskt överlägset, och fantastiska flerspelar-möjligheter

Det är vackert när det räcker med ett enda skott. Det är bara att hitta den där hjälmen i siktet mot hårkorset och trycka av, så är världen en nazist fattigare. *Medal of Honor* utspelar sig mot slutet av andra världskriget och du får åka runt i hela Europa som agent för Office of Strategic Services. Du kanske tror att det här bara är ännu ett shoot 'em up i förstapersonsvy, men det här spelet är betydligt djupare än så.

Spelet sträcker sig över sju olika uppdrag, som alla på något sätt hänger ihop med krigsinsatsen i Tyskland, och ger en fascinerande inblick i vad som kunde förväntas av en hemlig agent. Att sabotera tyska bombfabriker, spränga kemiska fabriker och infiltrera forskningslabb ingick i arbetsbeskrivningen. Liksom den stora risken att dö.

I ett uppdrag ska du förstöra en jättelik ubåt som tyskarna håller på att utveckla i en hemlig docka. Sprang rodret, sänk den och fly sedan från ubåten. Lysande. I ett inte fullt så bra spel hade detta varit ett helt uppdrag i sig. Men vad som gör *Medal of Honor* till ett mycket bättre spel än alla de andra är att uppdraget faktiskt börjar på ett handelsfartyg som är på väg mot ubåten. Genom att klä ut dig till olika besättningsmedlemmar ska du först ställa till med så mycket oreda som möjligt ombord på fartyget innan du ger dig av mot ubåtsdockan.

Hoppa mellan taken på lagerbyggnader, gå på lina mellan ventilationsrör, spräng lastbilar så sjömännen inte kan fly och hitta ingången till produktionsanläggningen. Slå dig fram över ubåtskajen, hitta ritningarna och leveransordern till ubåten, förstör luckan till ubåten och ta dig in. Det är först sen som den senare delen av uppdraget kommer in. Om inte det kan engagera dig, vad kan då göra det?

Det finns massor av vapen att plocka upp. Finslipa ditt handhavande av en enkelt Colt 45:a, gå sedan vidare till en prototyp av en bazooka, via krypskyttegevär och handgranater. Om du använder en Dual Shock-kontroll så kommer den att skaka som om du höll ett Thompson-maskingevär i handen.

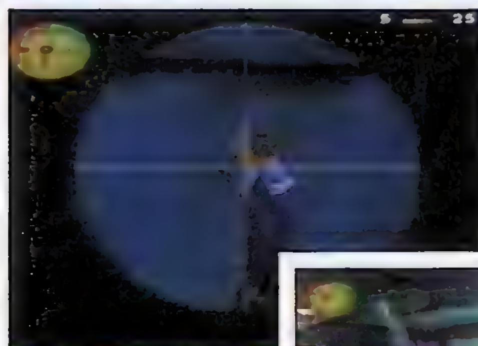
Skyttet behöver inte vara så pricksäkert i början, men du kommer senare att upptäcka att fiendens AI på de senare nivåerna kräver riktigt skarpskytte. Nazisterna blir stegvis betydligt snabbare i sina rörelser och reflexer, tills du kommer till den punkt då de faktiskt plockar upp dina granater och kastar tillbaka dem på dig.

Grafiskt sett är *Medal of Honor* nästan perfekt. Det finns en del mindre grafikbuggar, men det är ingenting som stör själva spelet. Spelet lyckas också med konststycket att skapa spänning och atmosfär tack vare smarta musikspår. Det kanske inte är någon tidstypiskt musik, men den är passande nog väldigt filmisk. När du går runt ett hörn utlöser det läskig musik, vilket ger dig en försmak av de tyska vakter som kanske väntar bakom nästa hörn. I scener där det kryllar av tyska soldater spelas ett musikstycke upp som påminner om något ur *Tolv fördömda män*, och det är nästan så man tror att man har Clintan vid sin sida.

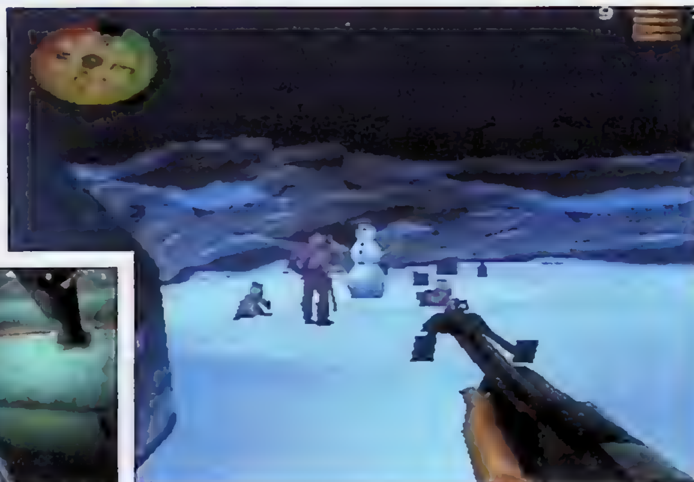




Att spränga sönder tyska vapenförråd är vardagsmat för hemliga agenter.

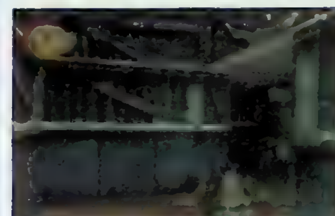




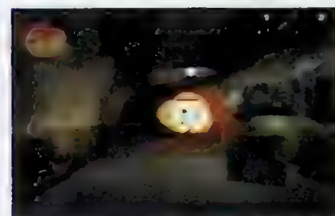


Med massor av vapen att förfoga över blir valet av bössa viktigt. Hagelbrakaren fungerar bra i närstrid, krypskyttegeväret på längre avstånd och maskingeväret för masslakt.

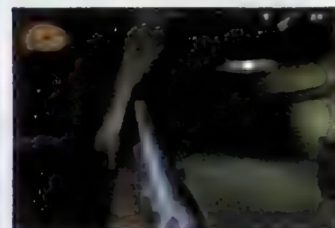
HUR MAN... RÖJER UPP PÅ DÄCK



Med en grotta framför så kan man misstänka att tyska vakter lurar i skuggorna i närheten. Steg ett är att hitta en position som ger maximalt med skydd när du skjuter. Företrädelsevis bakom en stor mur.



Skjut medan du förflyttar dig i sidled och ladda upp med en raket och sikta mot golvet borta i mörkret. Steg två: skjut iväg raketen och låt elden lysa upp omgivningarna. Förhoppningsvis kommer du också att se kroppsliknande konturer som kastas upp i luften.



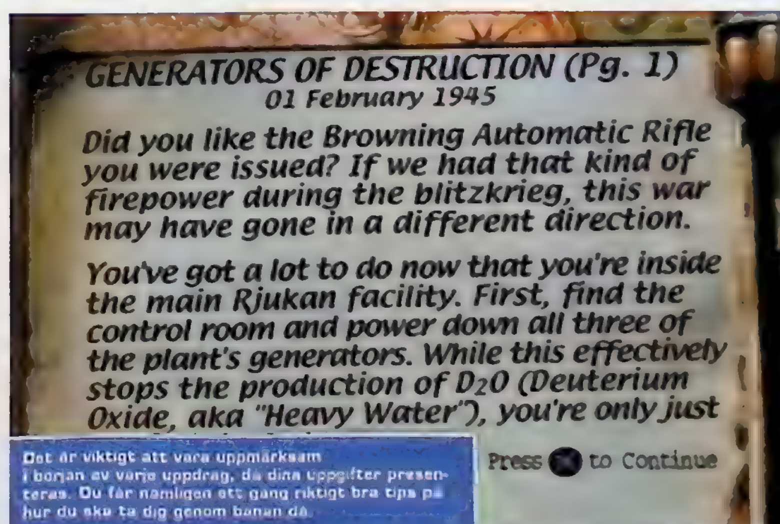
Den första raketen bör ha tagit hand om de flesta av fiendesoldaterna, men de som finns kvar kommer snart att röra sig mot dig.
Steg tre: vår ordentlige soldat tar skydd bakom muren och börjar skjuta, först med maskingeväret och sedan hagelbössan vid närstrid.

en försmak av de väntande tyska vakterna...”

Vill du ha ännu mer? Det finns flerspelarmöjligheter också, vilket ger dig chansen att jaga en polare genom ett halvdussin olika nivåer som baseras på det övriga spelet. Bara att sätta på sig uniformen och kuta omkring och slänga in granater i mörkret. Strålande.

Den enda kritiken som kan riktas mot spelet är att det är lite för kort. Ungefär som *Metal Gear Solid*, fast utan de nyanser som gör Kojimas klassiker så speciell. Med detta sagt, så är det under hela tiden du spelar ett mycket spännande spel som får symbolisera TV-spelens heliga, ofta upprepade mantra: "bara en gång till...". ■

Dan Mayers



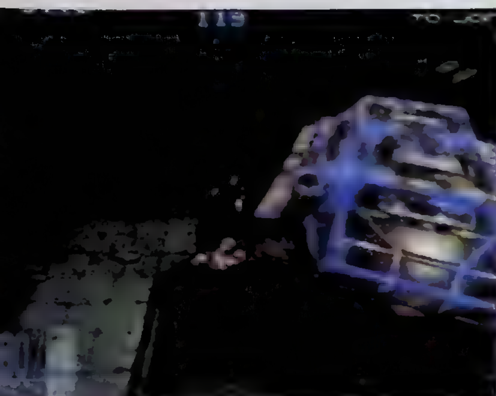
Det är viktigt att vara uppmärksam i början av varje uppdrag, då dina uppgifter presenteras. Du får nämligen ett gäng riktigt bra tips på hur du ska ta dig genom banan då.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mycket smidiga texturer och väldigt stämningsfullt	9
SPELBARHET:	Väldigt beroendeframkallande, nästan omöjligt att lägga ifrån sig	10
LIVSLÄNGD:	Flerspelarläge och hemliga koder hjälper	8

TOTALT
Det historiska perspektivet, med arkivbilder från andra världskriget, målinriktade uppdrag och tät action gör det här till mer än ett nödvändigt köp.

9 AV 10







Allt som har med *Millennium Soldier* att göra känns [illegible]. Grafik och spelkänsla [illegible] ett tag, men snart kommer dina avtryckarfingrar att [illegible] och din hjärna somna om [illegible].

MILLENNIUM SOLDIER? ELLER KANSKE EN SOLDAT FRÅN 1980-TALET – MEN I 3D?

Millennium Soldier

”Vapnen är underbara – maskingevär, eldkastare...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Rage
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER

En man mot alla odds, med en oändlig bodycount

Livet är hårt, och verkligheten är inte alltid vad vi hoppades att den skulle vara. Förra årets film *Avengers*, till exempel. Eller kebab. Eller, tyvärr, *Millennium Soldier*. Här är konceptet: ta 80-talets arkadhit *Commando*, i vilket en liten figur sprang omkring på skärmen och sköt ihjäl elakingar, och gör det på PlayStation med 3D-grafik, brinnande explosioner, högvis med vapen, jättelika bossar och ett deathmatch-läge för två spelare.

Låter det upphetsande? Här är verkligheten: en förvirrad pixelröra där det är svårt att se vem som skjuter vem, kombinerat med en spelkontroll som känns som att klappa sig själv på huvudet samtidigt som man gnuggar sin mage.

Landskapen du knatar omkring i är fina, med stora stridsvagnar som kraschar igenom murar, tåg som susar över broar och en och annan utflykt till ett utomjordiskt rymdskepp. Vapnen är också underbara – maskingevär, eldkastare, laservapen, granater och raketgevär. Det finns till och med små *R-Type*-liknande farkoster som cirklar runt dig och hjälper dig få bukt med de fiender som inkräktar på din privata sfär.

Din gubbe och hans motståndare är dock väldigt små, så det sista du behöver är att de blir skymda av massiva explosioner, rök och granatsplitter. Men det är just det som händer. Halva tiden kan du inte se vad som försiggår, åt vilket håll du står, eller åt vilket håll du går – du måste lyssna efter skrik för att över huvud taget veta om det är någon som skjuter på dig.

Och spelkontrollen... tja, styrkorset gör att du springer uppåt, neråt, vänster och höger, vilket är rimligt. Och du skjuter åt det håll du springer, vilket också är rimligt. Tills du måste skjuta på något som skjuter på sig. Då måste du kunna gå i sidled, som i *Quake*. Och det kan du – med hjälp av L1 och R1-knapparna kan du gå i sidled och skjuta samtidigt, åt vänster och höger. Men det är vänster och höger sett ur din soldats synvinkel, som kan vara upp och ner, eller till och med höger och vänster på skärmen, beroende på åt vilket håll han står. Förvirrad? Det kommer du att bli. En *Robotron*-liknande spelkontroll där man kan springa och skjuta oberoende av varandra hade kanske varit mer effektivt, men det finns inga såna möjligheter i spelet.

Om du kan klara av spelkontrollen, och kisa dig igenom grafiken, så kan du säkert ha kul med *Millennium Soldier*. ■

Jonathan Davies

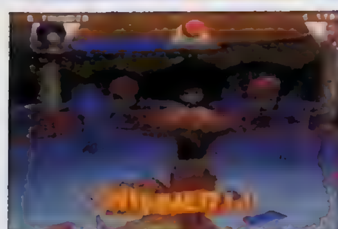
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

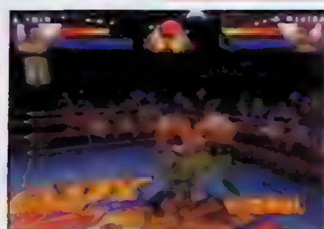
GRAFIK:	Alldeles för mycket. Stämningsfull men förvirrande	7
SPELBARHET:	Massor av action, som tyvärr dras ner av dålig spelkontroll	5
LIVSLÄNGD:	Det finns massor att göra om du orkar ta dig igenom	6

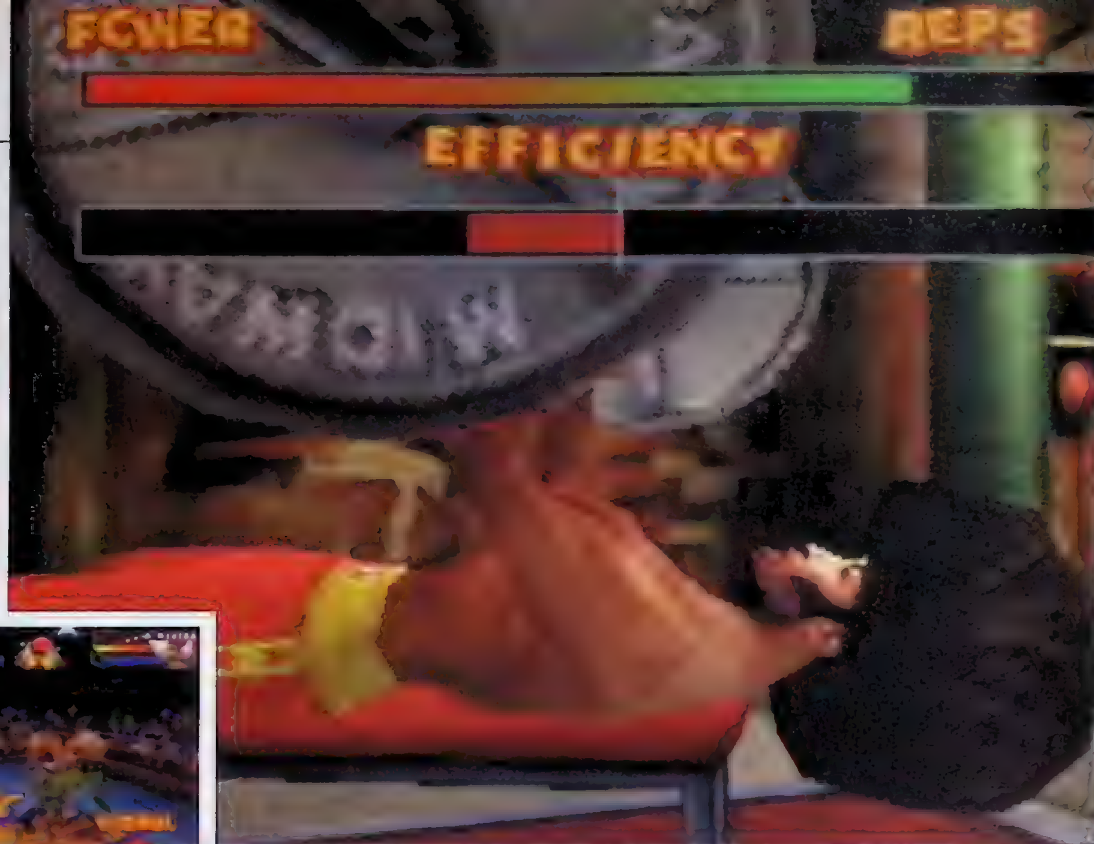
TOTALT
Om Infogrames gör ett *Millennium Soldier 2*, med tydligare grafik och bättre spelkontroll, så lär de ha en vinnare. Idén är lysande, det funkade inte riktigt den här gången bara.

6 AV **10**









HUMORISTISKT BOXNINGSLIR SOM KUNDE HA VARIT EN FULLTRÄFF



Ready 2 Rumble

”En rolig detalj är att du kan satsa pengar i matcherna”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Boxning
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

KNOCKOUT KINGS 2000

En mycket detaljerad och bra boxningssimulator från Electronic Arts.

Boxning är både en våldsam och taktiskt krävande sport, så det passar bra att göra ett spel om det. Extra kul blir det när man som här skojar till det lite och använder massor av humor.
Sällan har ett boxningsspel sett så snyggt ut, men som vi alla vet är det inte utseendet som räknas, utan insidan.

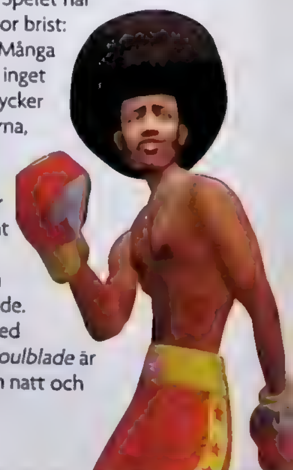
Till en början är det svårt att inte gilla det här skruvade boxningsliret. Det är action och parodi som gäller, ingen tungrodd simulering. Här går det inte att välja mellan olika avbildningar av riktiga boxare, utan alla karaktärer är helknäppa individer som garanterat aldrig skulle få tillgång till en riktig boxningsring. Här har vi Afro Thunder med den jättelika mikfrisyren, Lulu Valentine, vars bröst gör att hon borde ställa upp i tungviktsklassen och så sumoliknande Salua Tua och några till. Viktklass och kön är ingen faktor i det här spelet. Här möts 60-kilostjejer och 200-kilos sumobrottare på lika villkor, och tjejen kan vinna – något man knappast ser i Electronic Arts *Knockout Kings 2000*...

Du kan antingen köra i arkadläge eller karriärläge. Arkadläget påminner starkt om ett traditionellt beat 'em up där du möter svårare och svårare motståndare tills du kommer till slutbossen, som är något slags monster i vanlig ordning.

I karriärläget tar du en av boxarna och tränar upp honom eller henne för att kunna lägga beslag på champion-titeln. Du börjar orankad i bronsklassen och ska jobba dig upp via silverklassen till förstarankingen i guldklassen. Du går upp i rankinglistan genom att vinna titelfighter, och däremellan kan du gå vanliga matcher för att tjäna pengar. En rolig detalj är att du kan satsa pengar i matcherna, och om du vinner får du tillbaka dubbla summan. För pengarna går du till gymet och tränar upp din boxare så han blir starkare, snabbare och mer uthållig.

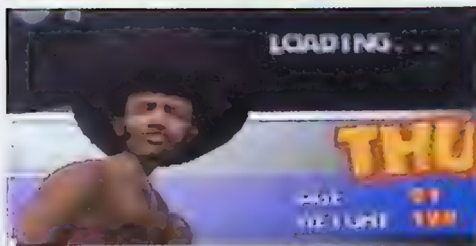
Arkadläget är inget vidare, men karriärläget är rätt kul ett tag – ända tills man börjar inse hur lätt spelet är. Till och med på svårighetsgraden "hard" är det löjligt lätt att bli champion. Jag förlorade bara tre matcher i början när jag listade ut hur kontrollerna fungerade.

Efter det vann jag 56 matcher i rad, och sen var det roliga slut. Det löjliga är sättet jag vann på: det var bara att ta distans från motståndaren och köra med sin uppercut hela tiden. Superfånigt. Försöker man å andra sidan använda sig av en någorlunda autentisk boxningstaktik, där man använder garden mycket och går nära motståndaren, är man dömd att misslyckas. Spelet har nämligen en stor brist: dålig respons. Många gånger händer inget alls när man trycker på slagknapparna, och ibland händer det något, men för sent. Ett sådant problem är oförlåtligt och grymt irriterande. Jämför man med *Tekken* eller *Soulblade* är skillnaden som natt och dag.

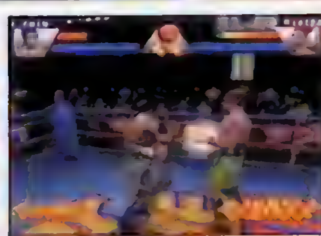








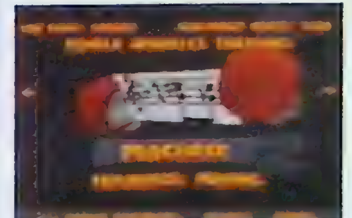




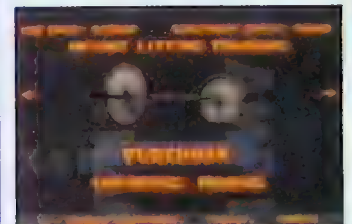


HUR MAN...

TRÄNAR SIN BOXARE



När du tjänat tillräckligt med stålar på olika matcher kan du sticka till gymet och träna. Rumble Aerobics-träningen ska göra dig snabbare, men den är inte särskilt effektiv.



Tyndlyftningen är ett bra sätt att gå upp i styrka. Om du väljer att sköta träningen manuellt är dock chansen stor att du inte kommer att förstå särskilt mycket.



Den bästa träningen du kan köpa är egentligen ingen träning, utan bara en massiv anabola-kur för 25 000 dollar som säkert är hur olaglig som helst. Fast i det här spelet är ju i princip vad som helst tillåtet, så vem bryr sig?

Det finns en del roliga funktioner i spelet. Till exempel kan du knata över med ditt minneskort till en kompis och låta dina framtränade boxare möta kompisens boxare. Man kan också byta boxare mellan minneskorten eller köra en vanlig match mot varandra med standardboxarna.

Ready 2 Rumble är verkligen snyggt, och de olika karaktärerna är humoristiska och personliga. Synd då att arkadläget känns lite trist och att både arkadläget och karriärläget är så enkla att klara av. Men den största bristen är den dåliga responsen. Visst går det att spela ändå, men man blir ofta irriterad och svär. På en helg har du definitivt upplevt det mesta som spelet har att erbjuda, så hyr det för all del och lira lite med polarna. Det duger det gott och väl till. ■

Tommy Rydling



När det går bra för din boxare börjar hans handskar glöda. Då är det dags att släppa lös Rumble-kombinationer, som är en serie snabba slag som är mycket svåra att försvara sig mot

PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Mycket snygga och personliga boxare	8
■ SPELBARHET:	Enkelt i upplägget, men seg respons	6
■ LIVSLÄNGD:	Du klarar dat över en helg	6

■ TOTALT
Gott om humor, snygg grafik och en del roliga idéer räcker långt. Men det går inte att överse med den sega responsen eller det faktum att spelet är extremt lätt att klara av. Rätt kul för två trots allt

7 AV 10















JAMES BOND ÄR VERKLIGEN EN DUBBELNOLLA



Tomorrow Never Dies

"I utförandet brister spelet på en rad punkter"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	MGM Interactive
UTVECKLARE:	Black Ops
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Agentspel
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER
Ruggigt coolt agentspel.

METAL GEAR SOLID
Agentspelet som satte fart på genren.

Det må vara förlåtet att Bond-spelet som nu släpps baseras på den förra filmen, *Tomorrow Never Dies*. Däremot kan vi inte ha överseende med att det i mångt och mycket är ett skräpspel.

I teorin måste det här spelet vara ett av de bästa som gjorts. Tänk er bara att få smyga omkring i fiendebaser och plåta topphemliga prylar, lägga ut minor, spränga upp allehanda saker och använda en miljon tuffa agentgrejer. Sen bär det iväg på skidor, lite fallskärmshoppning, och så får man köra den berömda Bond-bilen. Det låter som sagt ruggigt bra – men tyvärr slutar det roliga där.

För i utförandet brister spelet på en rad punkter. De största felen med spelet är att grafiken har en tendens att bli lite seg när för mycket händer samtidigt, och så har vi den krångliga kameran som inte alltid vill samarbeta. När man springer omkring och svänger åt olika håll gör kameran väldigt olustiga panoreringar, som dels får en att bli lite sjösjuk, men som framför allt gör att det är direkt svårt att spela.

Du ser Bond bakifrån à la *Tomb Raider*, men om han hotar att täcka för mycket av skärmen blir han transparent så du ser bra ändå. Det är ju alltid något positivt. Du kan också titta ur förstapersonsperspektiv, men då kan du inte förflytta dig, utan bara se dig omkring och skjuta. De olika uppdragen du får är föredömligt varierade och utspelar sig i en mängd olika miljöer som känns igen från filmen. När du klarat ett uppdrag belönas du ofta med en liten videosnutt från filmen, och det är trevligt.

Det abslout bästa med spelet är ljudeffekterna och musiken. Originalmusik och nymixade variationer på Bond-temat ligger hela tiden i bakgrunden, och ljudeffekterna är som tagna direkt ur filmerna. Synd då att grafiken är slö och att kameran orsakar speltekniska problem.

Visst är man lite nyfiken på vad nästa uppdrag ska innehålla för manicker, men det finns för många buggar och småproblem för att spelandet ska vara angenämt. Typexempel: jag har eskorterat Paris till en hiss och vi ska fly tillsammans. Jag står inne i hissen, men Paris står utanför och liksom krockar med dörröppningen och kommer ingen vart. En skurk kommer rusande och jag ska skjuta honom, men den ryckiga och sega grafiken gör att jag råkar skjuta Paris i stället. Game over.

Tommy Rydling

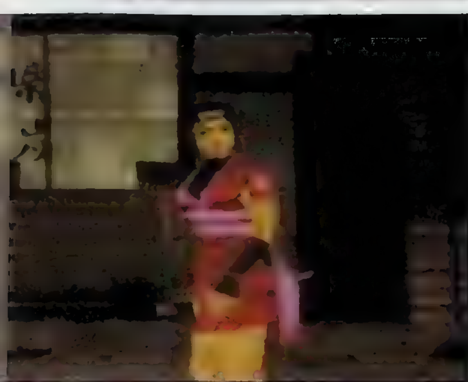
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Omväxlande snygg och ful. Ibland ryckig	6
SPELBARHET:	Krånglig kamera, seg grafik och buggar	5
LIVSLÄNGD:	Bara tio uppdrag och inget flerspelarläge	5

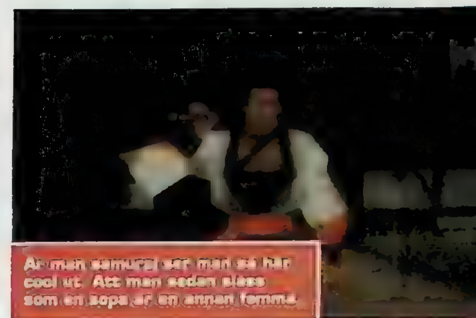
TOTALT
Det här var sannerligen inte kul. Om någon kan göra ett Bond-spel där de olika momenten som bilkörning, skidåkning och utforskande är starka vart och ett för sig har vi en höjdare. Det här är definitivt inte det.

5 AV 10

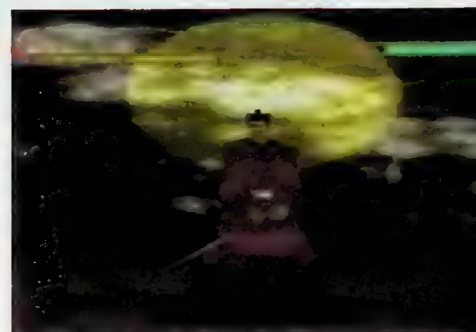








Är man samuraj ser man så här cool ut. Att man sedan slåss som en sopa är en annan femma.



SEG SAMURAJSOPPA ELLER SEG NINJASOPPA. DET ÄR BARA ATT VÄLJA



Ronin Blade

”Det fånigaste med spelet är den tafatta dialogen”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/äventyr
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL-SPELEN

Hederlig zombie-action i Racoon City är vida överlägsen samuraj- och ninja-strider i medeltidens Japan.

Vill man vara snäll kan man beskriva den här blandningen av action och äventyr som *Resident Evil* med ninjor och samurajer. Men det vore lite förnedrande mot *Resident Evil*, för *Ronin Blade* är mycket sämre på samtliga punkter.

Upptakten är mycket lovande. En samurajkille och en ninjatjej hoppar in i en fight och räddar en ung ninja som blir attackerad av soldater. Efter detta lilla intro får du välja om du vill styra samurajen eller ninjan. Vad som sedan följer påminner starkt om *Resident Evil* i upplägget – det vill säga du knatar omkring på olika platser och letar efter ledtrådar. Ibland springer det omkring samurajer eller ninjor som vill dig illa, och då är det dags att slåss en smula innan du fortsätter vidare.

I början av spelet är du extremt begränsad rent kampsportsmässigt. Du kan dra ditt svärd och göra ett enkelt hugg. Och det går långsamt. Det gör att fighterna i början blir oumbärligt sega och trista. Vem hade trott att en samuraj eller ninja hade så svårt för att använda lite grundläggande svärdshugg och sparkar? Dessutom slåss de bägge karaktärerna på i det närmaste identiskt vis, vilket känns trist. Är man ninja vill man gärna smyga omkring och döda folk bakifrån, medan man som samuraj hellre utmanar skurkarna på duell för att sedan hugga huvudet av dem. Men det går inte i det här spelet.

Även äventyrsdelen i spelet lämnar en del i övrigt att önska. Många av de människor du stöter på vandrar fram och tillbaka inom sin egen lilla ruta och har bara en enda replik. Äventyrsdelen i spelet består ofta av att hitta den människa i en folkhop som har något viktigt att säga så att handlingen kan gå vidare.

Det fånigaste med spelet är dock den tafatta dialogen, som presenteras i text (inget tal alltså). Samurajen envisas med att kalla ninjatjejen för "baby" och "honey" – typiskt amerikanska larviga ord, som han dessutom använder redan andra gången de möts av en slump. Det är mycket skrattretande och förtar den lilla atmosfär som spelet kan frambringa.

Nej, i dessa tider med *Resident Evil 3* och *Dino Crisis* krävs det mer än styltig dialog och sega strider för att skapa ett actionäventyr. ■

Tommy Rydling

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Halvsnygga platser att utforska	6
SPELBARHET:	Sega strider och oinspirerande problem	5
LIVSLÄNGD:	Ninjan och samurajen är marginellt olika	6

TOTALT

I ett spel med en samuraj och en ninja ska man göra spelet fundamentalt olikt beroende på vilken karaktär man väljer. Så har man inte gjort i *Ronin Blade*, ett spel som tuffar på i halvfart och bara känns trist.

6 AV 10









Gillar du fyrverkerier? Det finns en hel del i *Toy Story 2*. Buzz kan samla laseruppgraderingar för att göra sin laserstråle ännu mer kraftfull

LJUSÅR FRÅN ANDRA FILMBASERADE SPEL



Toy Story 2

”Du fortsätter att förundras medan du skjuter

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Traveller's Tales
RELEASEDATUM:	Februari 2000
GENRE:	Plattformsspel
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPYRO THE DRAGON 2

Kanske det absolut bästa plattformsspelet på marknaden – perfekt för både små och stora barn.

Kommer du ihåg ”To infinity and beyond”? Då är du antagligen för gammal för att tillhöra *Toy Story 2*s målgrupp, men det betyder inte att du inte kan uppskatta det – tvärtom. Precis som med Pixars mästerverk inom datorgenererad film så finns det mycket i *Toy Story 2* som kommer att tilltala dig.

För ungefär ett år sedan var termen ”3D-plattformsspel” knappt accepterad i den stora TV-spelsordlistan bredvid uttryck som ”racingsimulator” och ”beat 'em up”.

Dessa så kallade 3D-spel var inte förtjänta av benämningen eftersom de inte erbjöd friheten att titta och röra sig åt alla håll. Det *Toy Story 2* visar, efter *Ape Escape* och *Spyro*, är hur långt den här typen av plattformsspel har kommit i utvecklingen. När du tar kontroll över astronauten Buzz Lightyear kliver du in i en spärrlös 3D-värld som sträcker ut sig i alla riktningar.

Stolar kan bestigas, motorhuvar kan hoppas upp på, du kan åka linbana på tvättlinan och eliminera robotar på ditt uppdrag som är att rädda din nyfunne bäste vän Woody.

Det är enkelheten att komma framåt i spelet som kommer att förvåna dig. Det finns väldigt få ögonblick av frustration och arga kommentarer som: Jag borde kunna göra det där! Hoppa mot en stång, och du hanger kvar; hoppa tillräckligt nära en bjälke och du svingar dig runt den som en annan gymnast. Låt dock inte detta lura dig till att tro att spelet i sig är lätt. Att komma från punkt A till punkt B är en sak, men att komma på vad och hur du ska göra när du kommer fram är en helt annan femma. Som i alla bra plattformsspel måste du kolla läget i omgivningarna innan du kan börja samla användbara hjälpmedel och lösa gåtor, och så måste du självklart besegra bossar innan du kan komma till nästa bana.

Trots att du får ledtrådar avToy Story-



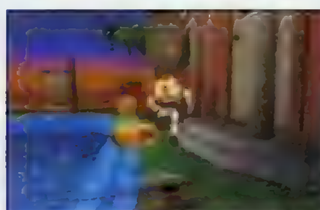
Trots att banorna inte är gigantiska så finns här massor att göra. Inte nog med att du kan springa, hoppa och bygga, du kan också flytta saker, åka linbana nedför vajrar och linor och svinga dig runt bjälkar.

Buzz kanske bara är en leksak, men hans laserpistol fungerar utmärkt på de flesta illasinnade fiender. En bra sak är att du kan byta till förstapersonsvy. Du kan till och med se Buzz reflektion i hjälmvisiret!

HUR MAN...
RIDER PÅ EN ANKA


Konsultera med din reptilkompis och han kommer att berätta för dig att det finns en pryl du behöver vid swimmingpoolen.


När du har lokaliserat poolen och den uppblåsta gummiankan blir det ditt jobb att blåsa upp den. Hoppa på pumpen!


För att få extra mycket luft från pumpen, tryck på ◎ precis när du landar på den.


När ankan väl är uppblåst måste du slå ankan på ryggen för att få den att guppa så att du kan hoppa upp och ta prylen.

ner leksaksflygplan och spränger allsköns saker”

ensemblen så får du klara dig själv långt mer än du kanske trodde. Du tröttar ut dig när du försöker hinna ifatt en leksaksbil utan att förstå varför du aldrig lyckas, innan du inser att du aldrig kan vinna utan dina jet boots som inte återfinns på den aktuella banan utan på en helt annan.

Man kommer inte ifrån att många av banorna i *Toy Story 2* känns små. Om du precis kommit tillbaka från en flygtur i *Spyro 2* eller om du har försökt övervinna dinosaurier i *Ape Escape* kan det hända att du drabbas av klaustrofobi, men även om banorna är små så finns där mycket att göra.

Överblicken i *Toy Story 2* är magnifik: ta dig upp på byggnadsställningen eller klättra upp i ett träd så blir du belönad med en förstklassig utsikt över banan. Det är en vacker syn med snyggt nedtonade kanter och hörn. Bara när du ställer in siktet på Buzz laserpistol blir du medveten om precis hur välkonstruerade banorna är och du fortsätter att förundras medan du skjuter ner leksaksflygplan och spränger allsköns saker med ett enda skott från din laserkanon.

Det som kanske är mest överraskande med *Toy Story 2* är hur lätt man glömmer bort att det är en rip-off från en film. Spel som är baserade på filmer är oftast så fulla av välgjorda karaktärer och filmklipp att man luras att köpa det bara för att sedan bli blåst på konfekten då spelandet inte alls är lika givande som figurerna är snygga. *A Bug´s Life* är ett typiskt sådant exempel. Lyckligtvis är *Toy Story 2* ingen sådan ulv i fårakläder. Det är ett bra spel som bara råkar ha en del små klipp från filmen och inte 40 minuter från filmen och en glimt här och där av spelet. Smart nog är filmklippen inlagda som små belöningar (vår favorit är när Buzz blir grillad av en elak alien).

Det som är tråkigt med *Toy Story 2* är att det tar för lite risker. *Ape Escape* och *Spyro 2* lyckas med konststycket att vara helt barnvänliga men ändå introducera några genuint originella ingredienser för plattformsgenren. *Toy Story 2* kan inte ta för sig av sådant beröm då det ibland känns meningslöst när du springer runt och samlar mynt eller försöker förbereda dig för ett svårt hopp från en gunga som balanserar halvvägs upp i ett träd. Cyniska typer skulle nog finna utrymme för att gnälla och undra hur många gånger filmbolagen ska mjölka oss på pengar genom att göra dåliga filmspel – och det är synd, när spelet skulle kunna vara så mycket bättre om man bara hade vågat använda lite fler originella idéer.

Man kan ju hoppas att *Toy Story 2* blir vändpunkten för filmbaserade spel, och att vi i framtiden slipper spel med en livslängd som kan jämföras med en pappersnäsduks och som inte ens kan ge ett sömnigt spädbarn en utmaning. Är det då dags för alla cyniker att korka upp champagnen och börja fira? Nja, kanske inte. *Toy Story 2* är nog tyvärr undantaget som bekräftar regeln om att filmbaserade spel över lag är riktigt dåliga. Njut medan du kan. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Skimrar som nyformad plast	8
■ SPELBARHET:	Smart men inte speciellt originellt	8
■ LIVSLÄNGD:	Kommer inte att hålla tills *Toy Story 3* kommer	7

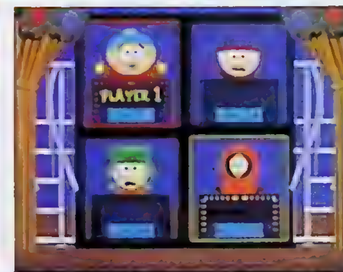
■ TOTALT
Grafiskt starkt och spackat med kanonbra karaktärer, och milt nog för hela familjen. Inte lika långlivat som *Spyro 2*, men har alla de utmaningar som behövs till och med för att hålla aporna i *Ape Escape* sysselsatta.

8 AV 10









ALLA FIGURER DU LÄRT DIG ATT ÄLSKA... BORDE INTE DET VARA MYSIGT?

South Park: Chef's Luv Schack

> "En störande förkärlek för analskämt och pratande bajskorvar"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Acclaim
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Frågesport/arkad
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1-4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ATARI COLLECTION 2

Om du gillar mini-spelen, så satsa på de riktiga arkadklassikerna istället.

Du vet att en trend håller på att dö när medelålders farsor ute på stan har t-shirten på sig. Men även om det är frestande att prata om *South Parks* vara eller icke vara så ska vi försöka undvika det och prata om själva spelet istället.

Chef's Luv Schack är tänkt som ett partyspel i vilket upp till fyra deltagare tävlar om poäng. Med Chef som värd har spelet ett format som liknar ett tävlingsprogram på TV, där deltagarna svarar på flervalsfrågor och spelar små enkla spel. Kvaliteten på dessa mini-spel varierar enormt, men här finns allt från *Donkey Kong*-liknande spel till spel där det gäller att trycka på knapparna så fort som möjligt, i stil med *Track & Field*. Här finns versioner av gamla arkadklassiker som *Asteroids* och *Galaxian* i *South Park*-skepnad. Även om de inte kan jämföras med originalen så finns här en och annan pärla som kan ge en liten nostalgitripp, och de är perfekta för det här formatet.

Tyvärr är det själva frågedelen som är det trista – särskilt för den europeiska publiken. Ämnena inkluderar *South Park*-trivia, vetenskap, Charles Manson och tillräckligt med amerikanska kulturfrågor för att verkligen förbluffa den som inte spenderat minst ett år som utbytesstudent i valfri amerikansk småstad.

Sen har vi det där med livslängden. Även om det tar ganska lång tid att ladda olika delar från cd:n så räcker spelet inte mer än ett par timmar. Är det ens kul? Tja, det finns två anledningar till *South Parks* enorma framgångar.

Med sin lågbudgetprofil och anarkistiska kreativitet – minns bara den onda Mecha-Streisand eller när Jesus slogs med jultomten – så var det klart att *South Park* omedelbart skulle vinna kritikernas gunst. Men dess genialitet födde också en störande förkärlek för analskämt, pratande bajskorvar och pruttskämt, och det var denna andra, nerspydda sida av *South Park* som breddade programmet för en masskonsumentmarknad.

Det lär då knappast komma som någon överraskning att denna merchandise-produkt försöker nå denna massmarknad genom att satsa på lågvattenhumor. I massor. Även om du tror att du gillar *South Park*, och du absolut inte har tröttnat på det än, så ska du inte vara säker på att du kommer att tycka om det här spelet. ■

Zy Nicholson

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Billigt, platt och dåligt animerat – precis som det ska vara	4
SPELBARHET:	Dålig frågesport, men mini-spelen är kul en kort stund	3
LIVSLÄNGD:	Spela det ett par gånger så har du faktiskt sett allt	1

TOTALT
Bortsett från mini-spelen, som är den enda behållningen med det här spelet, så är det roligare att titta på *Jeopardy* på TV än att höra en otrevlig version av Isaac Hayes.

3 AV 10

SPELIA





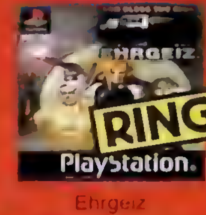


KÖPER BYTER SÄLJER

Nya spel:



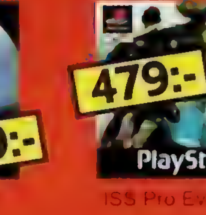
Discworld Noir



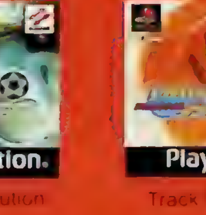
Ehrgeiz



Gran Turismo 2

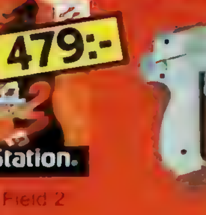


ISS Pro Evolution



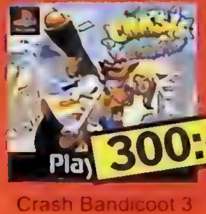
Track & Field 2

Pistolpaket:




Time Crisis + Pistol

Begagnade spel:



Crash Bandicoot 3



Driver



FIFA '99

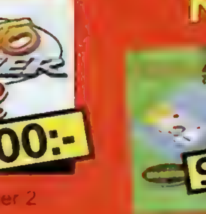


NHL '99



Moto Racer 2

Minneskort:



Minneskort 15 Block



Minneskort 30 Block

Obs! spelen i listan är endast ett urval ur SPELIAS sortiment, besök: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600 för fullständigt sortiment.

Platinum & REA spel:

Spel	Nytt	Beg	[illegible]
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Soccer 3	199	150	50
Alien Trilogy	249	200	75
Breath of Fire 3	299	250	100
Circuit Breakers	199	150	50
Colin McRae Rally	249	200	75
Command & Conquer	249	150	50
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Croc	249	150	50
Die Hard Trilogy	249	150	50
Doom	249	200	75
Extreme Snowbreak	299	250	100
Final Fantasy 7	179	150	50
G-Police	249	150	50
Gran Turismo	249	200	75
Grand Theft Auto	249	200	75
Heart of Darkness	249	150	50
Herkules	249	200	75
KKND	249	200	175
Medievil	249	200	75
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Micro Machines V3	249	200	75
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Moto Racer	249	200	75
Music	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA Fastbreak '98	299	250	100
Oddworld Abe Exodus	449	300	125
Oddworld.Abe Odess.	249	200	75
Porsche Challenge	249	50	25
Pro 18-World T.Golf	249	200	75
Rayman	249	200	75
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Resident Evil	249	150	50
Resident Evil 2	249	200	75
Rollcage	299	250	100
Soul Blade	199	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Time Crisis	249	200	75
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Track & Field	249	200	75
Worms	249	200	75

Ordinarie spel:

Spel	Nytt	Beg	[illegible]
40 Winks	449	400	175
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer 2	—	300	125
Actua Tennis	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	300	125
Air Combat	—	150	50
Air Combat 2	—	300	125
Allied General	—	400	175
Alone Dark-Jack is B.	—	200	75
Alundra	449	200	75
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	200	75
Area 51	—	250	100
Asterix	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	—	250	100
Azure Dreams	499	400	175
Barbie Race & Ride	199	150	50
Batman & Robin	299	250	100
Beatmania	RING		
Blaze & Blade	449	400	175
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Broken Sword	—	250	100
Broken Sword 2	—	250	100
Bugs Bunny	449	400	175
Bugs Life	399	350	150
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 4	449	400	175
Buster & the Beanstalk	449	400	175
Capcom Generations	479	400	175
Carmageddon	449	400	175
Casper	—	300	125
Castlevania	—	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
ChampionshipMotocross	449	400	175
Chill	199	150	50
Chocobo Racing	479	400	175
Chronicles of Sword	—	150	50
Civilization 2	349	300	125
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Constructor	449	400	175
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Crash Bandicoot 3	449	300	125
Crash Team Racing	399	350	150
Croc 2	449	400	175
Crypt Killer	—	150	50
D	—	200	75
Dark Forces	—	300	125
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers 3	479	250	100
Davis Cup Tennis	—	200	75
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Demolition Racer	449	400	175
Descent 2	—	100	25
Destrega	399	350	150
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Diablo	299	250	100
Dino Crisis	449	400	175
Discworld	—	200	75
Discworld 2	—	300	125
Discworld Noir	449	—	—
Disney's Magical Tetris	399	350	150
Diver's Dream	429	350	150
Downhill Mountain B.	449		
Driver	429	300	125
Duke Nukem	—	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Earthworm Jim 2	—	350	150
ESPN Extreme G.	—	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	399	300	125
Excalibur 2555 AD	—	100	25
Exhumed	—	150	50
Fade to Black	—	100	25
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
Felony 11-79	—	200	75
FIFA '98-Road to W C	249	200	75
FIFA '99	449	250	100
FIFA 2000	449	400	175
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Fighting Force 2	449	—	—
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 8	499		
Fisherman's Bait	449	400	175
Fluid	399	350	150
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	—	100	25
Future C. LAPD 2100	429	350	150
G-Darius	449	400	175
Gex	—	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Global Domination	479	250	100
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto 2	399	350	150
Gran Turismo 2	399	—	—
G T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Guilty Gear	449	400	175
Hard Edge	449	350	150
Hell Night	449	400	175
Herc's Adventure	—	400	175
Hexen	449	150	50
Hot Wheels	449	400	175
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
In the Hunt	—	350	150
Independence Day	—	250	100
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	300	125
Jersey Devil	—	250	100
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash 2	—	150	50
Jurassic Park (Warpath)	429		
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kingsley	429		
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings 2000	429	350	150
Kurushi	449	150	50
Kurushi Final	399	350	150
Kula World	399	350	150
Legacy of Kain	—	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lego Racer	429	350	150
Lego Rock Raiders	429	350	150
Le Mans 24 Hrs	449	400	175
Lemmings Collection	349	300	125
Little Big Adventure	—	200	75
LMA Manager	449	400	175
Loaded	249	100	50
Lomax	—	[illegible]	[illegible]
Lost Vikings 2	—	[illegible]	[illegible]
Lost World-Jurassic	—	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic :The Gathering	449	400	175
Mass Destruction	—	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	—	200	75
Medal of Honour	429	—	—
Men In Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	350	150
Metal Gear Special M.	249	200	75
Millenium Soldier	399	350	150
Mission Impossible	449	400	175
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monkey Hero	399	350	150
Moto Racer 2	449	300	125
Motorhead	299	200	75
MTV Snowboarding	449	400	175
Mulan	299	250	100
Myst	—	350	150
Nagano W Olymp.'98	—	150	50
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nascar '99	429	350	150
Nascar 2000	449	400	175
NBA In the Zone 2	—	150	50
NBA In The Zone'98	—	400	175
NBA Jam Extreme	—	100	25
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	429		
NBA Pro '98	—	200	75
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	—	250	100
Need for Speed 3	—	300	125
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	—	50	25
NHL '98	—	50	25
NHL '99	449	150	50
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	—	150	50
NHL Face Off '98	—	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Nuclear Strike	—	150	50
O.D.T	479	300	125
Olympic Games	—	250	100
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Overblood	—	100	25
Overboard!	—	250	100
PacMan World	399	350	150
Parappa the Rapper	399	150	50
Pete Sampras Tennis	—	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	—	400	175
Panzer General	—	350	150
PGA '97	—	200	75
PGA '98	399	250	100
PGA European Golf	449	400	175
Pitfall 3D	399	150	50
Player Manager	—	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Point Blank	399	350	150
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Poyl Poyl	—	300	125
Poyl Poyl 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	—	250	100
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro 18	249	200	75
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro Pinball	—	350	150
Pro Pinball Big Race	449	150	50
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Rainbow Six	429		
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	—	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Racer	—	150	50
Rat Attack	449	400	175
Rayman 2	RING!!		
RC Stuntcopter	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	—	350	150
Rebel Assault 2	—	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Re-Volt	449	400	175
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Rock & Roll Racing 2	—	400	175
Ronin Blade	399		
R-Types Collection	479	200	75
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
SCARS	399	350	150
Shadowman	449	400	175
Sim City 2000	—	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skullmonkeys	449	250	100
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	350	150
Smurfarna	399	350	150
South Park	449	400	175
Soviet Strike	249	100	25
Speedfreaks	399	350	150
Spice World	249	200	75
Spot Goes Hollywood	—	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro 2	429	350	150
StarWars Phantom M.	449	400	175
Streetfight.Ex Plus	—	150	50
Streetfighter Alpha	—	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	[illegible]	75
Streetfighter Alpha 3	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	[illegible]	150
Street Skater	429	350	150
Suikoden	—	250	100
Super Cross 2000	429		
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tarzan	399	300	125
Tekken	—	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	—	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Tetris Mag.Utmaningen	399	350	150
Theme Hospital	—	350	150
This is Football	429	350	150
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Woods '99	429	350	150
This is Football	429		
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tombi	399	350	150
Tomb Raider 3	449	300	125
Tomb Raider 4	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Tomorrow Never Dies	429	350	150
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	—	300	125
Toshinden	—	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total NBA '98	399	350	150
Track & Field 2	RING!!		
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Twisted Metal	—	300	125
Twisted Metal 2	—	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
UEFA Striker	449	400	175
Um Jammer Lammy	399	350	150
Vandal Hearts	—	200	75
Victory Boxing JVC	—	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Vigilante 8	—	250	100
Virtual Pool	—	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Rally	249	150	50
V-Rally 2	449	400	175
Wargames	449	400	175
Warcraft 2	—	250	100
Warhammer	—	250	100
Warzone 2100	429	350	150
WCW vs the World	449	400	175
WCW Mayhem	429	350	150
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Wild 9	199	50	25
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	—	100	25
Wing Commander 4	—	300	125
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms Armageddon	449	400	175
Worms Pinball	349	300	125
Wu-Tang Klan	449	400	175
WWF Attitude	479	400	175
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X-Com 2	—	300	125
Xena Warriors	429	350	150
X-Files	399	350	150
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Z	—	250	100

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av PSX Mag.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.
- Skicka in spel till SPELIA, Box [illegible] 116 92 Sth'm

Postorder: 08 - 150 600

Orderfax: 08 - 150 700

Nu har alla våra butiker söndagsöppet...

Tekniska Högskolan	Farsta Centrum	Vällingby Centrum
Valhallavägen 26	Storforsplan 42	Vällingbyplan 1
Tel 08 - 150 900	Tel 08 - 938 500	Tel 08 - 870 500

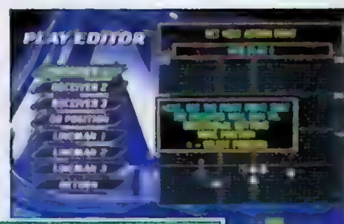
Mån-Fre 10-19 • Lördag 10-16 • Söndag 12-16











Även om du inte tror att du gillar amerikansk fotboll kan det vara värt att ta en titt på *NFL Blitz 2000.*

AMERIKANSK FOTBOLL PÅ ACTIONVIS



NFL Blitz 2000

”Våldet i spelet är serietidningsaktigt”

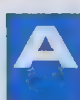
FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Amerikansk fotboll
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MADDEN NFL 2000

Betonar realismen i stället för action och är ett hiskla bra football-spel.



Amerikansk fotboll kan tyckas konstig och slumpartad för oss européer, men det är himla kul att spela det på PlayStation. I alla fall om det görs så humoristiskt och actionbetonat som i *NFL Blitz 2000.*

Jag ska erkänna att jag kan mycket lite om amerikansk fotboll, och att jag vanligtvis föredrar spel om äkta europeisk fotboll. Men *NFL Blitz* är ett mycket roligt spel där den amerikanska fotbollen har avbildats på ett humoristiskt sätt med massor av fånigt övervåld. De hundratals taktiker och den betungande statistik som tynger ned andra spel i genren har här ersatts av en handfull uppställningar och statistik av det mer lättsamma slaget.

Allt för att spelet ska bli så actionbetonat som möjligt. Resultatet blir att det känns ungefär som att spela gamla klassikern *Speedball.*

Här består lagen av bara sju spelare vardera, och den vanliga regeln som säger att man måste förflytta bollen minst 10 yards på sina försök har ersatts med en 30-yardsgräns. Tempot i spelet är ursinnigt, och det gäller att snabbt bestämma sig för om man vill passa bollen eller försöka springa hela vägen. Det finns 27 offensiva uppställningar, men det tråkiga för oss football-noviser är att de olika symbolerna som används inte förklaras någonstans i spelet eller handboken. Det hjälper alltså avsevärt om man kan en del om amerikansk fotboll innan man ger sig på det här.

Våldet i spelet är serietidningsaktigt och underhållande, och det uppmuntras till tacklingar efter avblåsning – något som antagligen skulle innebära att man blev mobblynchad i verkligheten. Kommentatorerna tar det hela med ro: "var det där verkligen nödvändigt?" säger de efter att man gjort värsta wrestlinglandningen på en stackars back som redan tacklats till marken.

Är man två kompisar eller fler som gillar action och amerikansk fotboll är det här en riktig pärla. Det upptrissade tempot och möjligheten att banka sina motspelare gula och blå gör det här till ett fantastiskt roligt spel. Vill du å andra sidan ha en simulator eller bara spela mot AI:n blir spelet genast mycket sämre. ■

Tommy Rydling

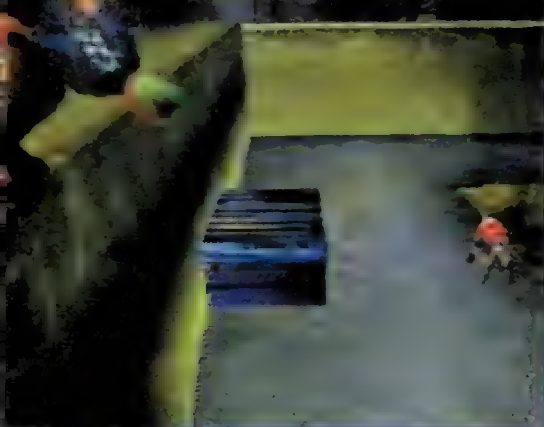
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mycket snygg och snabb med klara färger	8
SPELBARHET:	Enkelt arkadupplägg som är likt en dröm	9
LIVSLÄNGD:	Mycket lång om du har spelsugna kompisar	8

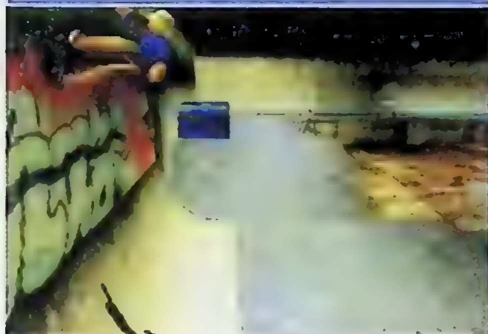
TOTALT

Det här är ofantligt kul för ett gäng actionälskande kompisar som vill utöva lite sportsligt våld mot varandra. Trots det förenklade upplägget hjälper det mycket om man är lite insatt i sporten.

9 AV 10



Det finns en hel del svåra trick att försöka sig på. Det tar tid, och dessutom måste din karaktär i spelet lära sig dem innan han kan utföra dem.



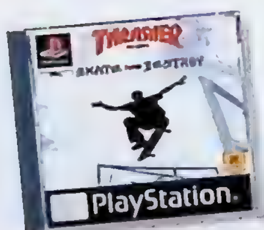






Trots detta poängparadis med massa höga ramper så måste du hela tiden röra dig över större ytor för att inte få minuspoäng.

ALLT SOM DU KAN GÖRA KAN JAG GÖRA BÄTTRE... INKLUSIVE DET SOM GÖR ONT



Thrasher Skate & Destroy

"Du får en känsla av tillfredsställelse när du grejar ett trick"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2/Rockstar
UTVECKLARE:	Z-Axis
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Skateboard
DISTRIBUTÖR:	Jack of all games
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Gillar du skateboard så bör du skaffa det här mycket underhållande arkadspelet.

Det är omöjligt att prata om ett skateboard-spel utan att hänvisa till *Tony Hawk's Skateboarding* – det bästa skateboard-spelet till PlayStation hittills. Detta skamlösa arkadspel gjorde det omöjliga möjligt – plötsligt blev det möjligt att göra en ollie och en rocket, till vår stora förtjusning. Går det att göra bättre? Finns det en annorlunda, bättre vinkel på skateboard-genren? Kanske, nu när vi sett *Thrasher*.

Själva spelet i *Thrasher* är ganska standard – ta din skejtare genom nivåerna genom att få poäng för de trick du utför inom en viss tidsram. För att klara en nivå måste du fly från en polis som jagar dig. Efter några nivåer får du sponsorer och kan så småningom bli den basta skateboardåkaren någonsin, eller något i den stilen.

Om du är ute efter lite originalitet kan du testa tvåspelar-läget där två åkare kämpar mot varandra – inte om att göra de bästa tricken, utan om att göra den mest spektakulära vurpan. Skitroligt. Men det stora testet är hur själva åkandet egentligen känns.

Det här spelet är gjort av skejtare för skejtare. Utvecklarna har inte brytt sig om att göra ett enkelt arkadspel, utan istället satsat på ett mer simulatorbetonat spe, vilket innebär att de som förväntar sig att göra en 1080 kickflip misty till en stalefish på en gång genom att bara trycka frenetiskt på knapparna kommer att bli grymt besvikna. Men *Thrasher* kommer att belöna dig för ditt slit. Om du ovar lite kan du snart att göra massor av trick utan storre besvär. Och du får faktiskt en kansla av tillfredsställelse när du grejar ett trick, snarare än när du slumpmässigt trycker på en massa knappar och ändå gör häpnadsväckande trick. Pricken över i:et är det otroligt sköna 80-talssoundtracket. Och här snackar vi inte ABBA, utan musik från gatan. Public Enemy, Sugarhill Gang och Grandmaster Flash ger alla *Thrasher* en unik nostalgisk atmosfär.

Även om Thrasher är ett utmärkt försök till en skateboard-simulator så är det inte perfekt. Spelkontrollen kan vara lite knepig ibland, och de udda kameravinklarna kan ibland ställa till det när man ska landa. *Thrasher* är dock precis vad ett skateboardspel ska vara: ett provande fingerfardighetstest och, viktigast av allt, otroligt coolt att spela. Det kommer att kravas en del traning för att få ut något av det, men det ar definitivt vart det. De som gillade det fantasifulla *Tony Hawk's Skateboarding* kommer att alska *Thrasher: Skate & Destroy.* ■

Nick Jones

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

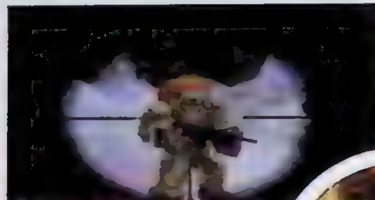
GRAFIK:	Ett skönt skateboardutseende	7
SPELBARHET:	Svårt i borjan, men i slutändan väldigt roligt	8
LIVSLÄNGD:	Massor av trick att lära sig och många banor	9

TOTALT
Ett mycket bra spel, men inte riktigt lika bra som *Tony Hawk's Skateboarding*. Om du koncentrerar dig och tränar hårt kommer du så småningom ett få ut mycket av det här spelet.

8 AV 10











AKTA ER, NI SOM GILLADE *FIGHTING FORCE* – HÄR ÄR DET INTE MYCKET SOM ÄR SIG LIKT



Fighting Force 2

”Det är egentligen ingen uppföljare. Det här är någonting helt annat...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Core Design
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Fortfarand det bästa spelet som någonsin gjorts. Oförglömligt och omöjligt att lägga ifrån sig.



Hawk Mason, en av originalkaraktärerna i *Fighting Force*, är uppenbarligen inte nöjd med att spöa upp folk med basebollträn på sin fritid längre. Han är numera agent anställd av regeringen, vilket i princip innebär att han kan spöa upp folk med pistoler och dylikt på sin fritid istället.

Du börjar spelet med endast några knivar och granater, så du måste lita mycket på dina handgemangs-fardigheter när du ska ta hand om de första elakingarna. Spelkontrollen ar enkel att lära sig, men du kommer snart upptäcka att stridssystemet inte är mycket att ha. När du är i numerart underlage, vilket med tanke på att du är ensam är nästan jämt, så är det otroligt svårt att vanda sig 180 grader utan att ta stryk. Det finns en knapp som du roterar 180 grader med, vilket hjälper lite grann, men mindre rotationer verkar ta en evighet. Du kan inte heller sparka på motståndarna när de ligger ner. Slag, sparkar och till och med kulor biter inte på motståndare som inte står upp. Resultatet blir att du, efter att ha slagit ner en motståndare till marken, snällt måste stå och vänta på att de ska resa sig igen innan du kan göra slut på dem. Sportsligt, kanske, men knappast realistiskt.

Ännu tråkigare är att man måste slå sönder lådor, skåp, kopieringsmaskiner och annat för att komma åt vapen och nycklar. Man får poäng för att göra skada, vilket gör något som var kul i ettan till ett nödvändigt ont i uppföljaren. Det finns dock en utmärkt uppsättning vapen att välja bland, vilka alla är fullt kapabla att få bukt med den mest argsinta kopieringsmaskin, men Hawk kan bara bära med sig en viss mängd utrustning. Sättet man väljer vapen på är dock lite klumpigt, och spelet pausas inte alls. Alltför ofta får man stryk medan man håller på att byta vapen. Med övning kan du lära dig att leva med spelets brister, men de är trots allt brister, och du kommer säkert att bli irriterad över dem då och då.

Att det inte finns någon tvåspelarvariant beror förmodligen på några av vapnen. Med krypskyttegeväret till exempel, siktar man i förstapersonsperspektiv – knappast flerspelarvänligt. Detta är mycket olyckligt eftersom en av de stora behållningarna med det första spelet var just möjligheten att spela två personer samtidigt. *Fighting Force 2* är egentligen ingen uppföljare, utan ett försök att göra någonting helt annorlunda. Med bättre kontrollsystem och lite färre lådor att slå sönder kunde det blivit riktigt bra – men det är det inte. ■

Justin Calvert

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ser roligare ut än det är, oturligt nog	8
SPELBARHET:	Väldigt enahanda, en tvåspelarfunktion hade behövts	6
LIVSLÄNGD:	Tråkigt, repetitivt, tråkigt, repetitivt, tråkigt och repetitivt	6

TOTALT
Det här är varken *Metal Gear Solid* eller *Fighting Force*. Det innehåller element av båda, men det är långt ifrån lika bra som något av dem. En extremt lam titel som försöker vara något det inte är.

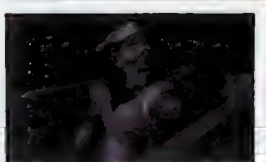
6 AV 10





Märkliga figurer gömmer sig i mörkret...





Film noir-inspirerad grafik kompletterar storyn perfekt. *Discworld Noir* tar dig med på en resa genom Ankh-Morporks undre värld





MORD, MYSTIK OCH MAGI – ALLT I ETT OCH SAMMA ÄVENTYR.



Discworld Noir

”Det är befolkat av en bizarr blandning av fantasyfigurer”

FAKTARUTA

UTGIVARE	GT Interactive
UTVECKLARE:	Perfect Entertainment
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DISCWORLD 2
Med galenskaper från Terry Pratchett. Gillar du detta, köp allihop.

Eftersom han själv gillar spel, är det inte så konstigt att Terry Pratchetts Discworldromaner gått och blivit spel. Det finns redan två stycken, och det här tredje far iväg i en helt ny riktning. Som titeln antyder är *Discworld Noir* inspirerat av film noir-rullar och Raymond Chandlers deckare, fast det råkar utspela sig i Discworld, närmare bestämt i staden Ankh-Morpork.

Även om huvudpersonen, privatdeckaren Lewton, mördas av en okänd person redan i öppningsfilmen, kastas vi tillbaka i tiden i själva spelet och får följa händelserna fram till hans död. Lewton uppsöks av en typisk femme fatale som har ett uppdrag åt honom. Hennes vän Mundy har försvunnit. Självklart accepterar du uppdraget (i annat fall har du ju kastat bort pengarna du lagt på det här spelet) och beger dig till Ankh-Morporks undre värld där du minglar med ljusskygga existenser, flera av dem välkända från Discworldböckerna.

Även om Pratchetts involvering i spelet är ganska ytlig, känns hans närvaro av överallt. Dialogen är passande autentisk och rolig på Pratchetts karaktäristiska, självmedvetna sätt. Men eftersom det här är ett spel är miljöerna välutvecklade och befolkade av en bizarr blandning av fantasyfigurer (vars röster görs av folk från *Hemma värst* och *Red Dwarf*). Dessutom är detta ett dialogbaserat äventyrsspel, och du måste grilla alla du träffar på för att reda ut alla trådar.



Självklart kommer alla Discworldfans att älska att traska omkring i Pratchetts universum. Andra lär irritera sig på alla tvära stopp i historien, på alla konstiga detaljer och på den murriga grafiken. Förvisso är detta hela grejen med film noir-stuket, men ändå...

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fantastiska filmsnuttar, men lite för mörkt	7
SPELBARHET:	Helt okej, men hade funkat bättre med en mus	8
LIVSLÄNGD:	Ett väldigt svårt fall att lösa	8

TOTALT
PlayStationäventyr som bäst, med stämningsfull grafik och engagerande story. Pratchettfans hittar allt de vill ha här.

8 AV 10

VARKEN HÄFTIGT ELLER SÄRSKILT KONTROVERSIELLT



Carmageddon



FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCi
UTVECKLARE:	SCi
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1–2

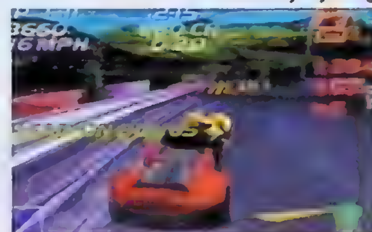
Några år efter att det utmärkta *Carmageddon II* släpptes till PC kommer den första PlayStation-versionen. *Carmageddon* har utmärkt sig för att vara en mycket kontroversiell spelserie där man bland annat får poäng för att köra över fotgängare.

Carmageddon var ett riktigt bra bilspel till PC som bjöd på massor av action och underhållningsvåld. Många kritiker menade att det bara sålde på våldet, men faktum är att de stora städerna och de fantasifulla bilarna gjorde spelet riktigt bra helt oavsett om man fick köra över fotgängare eller ej. I Tyskland ersattes människorna med zombier och det gjordes också en version med robotar för att ytterligare tona ned på våldet.

Nu har alltså det första *Carmageddon*-spelet kommit till PlayStation, och det är en grym besvikelse. Grafiken är mörk och luddig, bilstyrningen katastrofal, de på PC gigantiska städerna känns betydligt mindre och fotgängarna är trista zombier.

Under de långa år som spelet utvecklats till PlayStation bör man ha kunnat fixa något snyggt, snabbt och spännande. Det här är snarare fult, långsamt och direkt tråkigt. Undvik.

Tommy Rydling



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Murrig och otydlig. Direkt dålig.	4
SPELBARHET:	Kul att krocka med andra bilar, men det är allt.	4
LIVSLÄNGD:	Massor av power-ups att samla och många banor.	7

TOTALT
Teoretiskt sett är *Carmageddon* jätteroligt, och det var det också på PC. Men när PlayStation-versionen har gjorts så talanglöst försvinner hela charmen med spelet. Det här är inget att ha.

3 AV 10

SPELET SOM TILL SLUT SPRÄCKTE CARTMANS ENORMA BUBBLA



South Park





FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Appaloosa
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1-2

Kan du tänka dig något bättre än *South Park* på PlayStation? Det kunde inte vi. Tills vi spelade det här. Vi provade det till och med ute på fältet på en fest där ett gäng spelgalna fyllskallar genast bytte kanal till *Bingolotto*.

Spelet är hemskt. De grova 2D-figurerna i TV-serien har härligt ironisk känsla, medan de livlösa 3D-figurerna i spelet inte har några kvaliteter alls. Dålig sampling av ljudet innebär att man inte hör de små gynnarnas svordomar, vilka är TV-seriens största behållning – väldigt dåligt. Detta leder i sin tur till att man knäpptyst kryper upp närmare TV:n för att om möjligt få höra något roligt.

Att spela *South Park* är jättekul – i ungefär två minuter. Sedan inser du att det ohyggligt trista spelet inte kommer att bjuda på några överraskningar, utan du kommer att få skjuta ner kalkoner, robotar och aliens i all evighet. En gnutta mer skoj blir det om man spelar mot varandra istället. Endast en extremt skicklig spelutvecklare kan ha lyckats med konststycket att göra det tråkigt att skjuta ner Cartman. Om det kostade en hundring kanske det hade varit ursäktligt, men nu är det helt oförlåtligt. ■

Owain Bennallack

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Massor av dimma döljer nästan det tråkiga landskapet	4
SPELBARHET:	Som ett av de där antika spelen till Atari 2600	2
LIVSLÄNGD:	Kommer endast att startas om du vill tråka ut dina vänner	3

TOTALT
Om Kenny dör så vet vi vems fel det var. *South Park* kunde ha blivit ett av de bästa partyspelen någonsin. En djup besvikelse.

3 AV 10

MER AV SAMMA VARA... ÄNNU EN KNÄPP RETRO-RACER



Hot Wheels Turbo Racing

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Stormfront Studios
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1-4

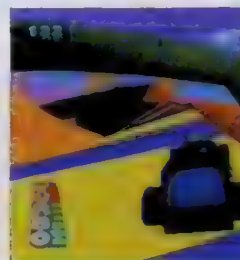
Leksaksbilarna i sortimentet *Hot Wheels* är tillbaka, den här gången till PlayStation. Som den lekglade minns var det meningen att man skulle bygga plastbanor med loopingar och hopp och annat skoj som bilarna sedan kunde åka genom.

I spelet har man tagit fasta på leksakernas ursprung. Här handlar det alltså om att åka leksaksbilar i plastrännor som det inte går att köra utanför. Resultatet blir lite märkligt när man märker att det räcker med att gasa för att vinna loppen – all form av styrning är överflödig.

Jo, förresten, det finns nåt ihopkrystat stuntsystem där du får poäng för att volta med bilen under de många luftfärderna. Men det här får vi sortera in under avdelningen "värdelöst marknadsföringsskräp". Ironiskt nog visar musikvalet – *Fuel* av Metallica – att åtminstone musikproducenten haft huvudet på skaft. Vad resten av de inblandade tänkte på är ett mysterium. ■

Tommy Rydling





Hur kul är det med ett bilspel där man inte behöver styra för att vinna?

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Ser ut som en beta från något ofärdigt spel från 1995	5
SPELBARHET:	Du kan vinna utan att styra	5
LIVSLÄNGD:	När du kört ett lopp vill du inte köra ett till	3

TOTALT
Att köra bil på en utstakad bana som det inte går att köra av från – vem kom på den briljanta spelidén? Leksakerna funkar ju, men som spel blir det inget mer än en studie i tristess.

5 AV 10

SÅ HÄR LÅNGSAMT KAN ENDAST ETT SPEL MED 50 PAR BEN VARA



Centipede



FAKTARUTA

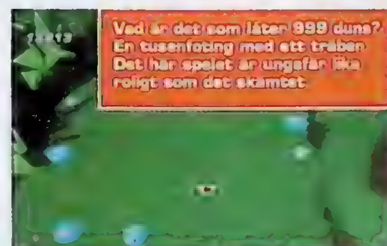
UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Leaing Lizard
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

Det är lätt att tycka synd om den stackare som fått i uppdrag att plocka fram det här 20 år gamla arkadspelet och putsa upp det. Men det är ännu lättare att tycka synd om den stackare som faktiskt har köpt spelet. Det är en 3D-variant av den gamla insektsskjutaren, och *Centipede* är precis lika trist som det är älskvärt.

Att åka omkring i intetsägande landskap, skjuta sönder den ständigt förökande masken och bli allmänt irriterad är okej så länge spelet ser trevligt ut. Det finns massor av insekter att ha ihjäl, power-ups, en mycket opraktisk 3D-vy samt hemliga nivåer – och allt verkar ha kastats in i ett desperat försök att ge spelet någon slags nutida trovärdighet. Men inget av dessa element tillför ens ett uns av överraskningar eller stil till spelet.

Spelet är väldigt enahanda och grafiken lika trist den, och lär knappast sätta någons nöjesantenn i svängning. Så småningom kommer du att tappa spelkontrollen och hitta på någonting annat, precis som om *Centipede* aldrig hade existerat. Detta är ett spel som vi helst låter vila i frid. ■

Mark Donald


Vad är det som låter 999 duns? En tusenfoting med ett träben. Det här spelet är ungefär lika roligt som det skämtet

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ljus och färgglad, men inte särskilt distinkt eller detaljrik	4
SPELBARHET:	Monotont ha ihjäl, skjutande och samlande	3
LIVSLÄNGD:	Det sjunger på sista versen redan när sista benet kravlar ur lådan	2

TOTALT
Det börjar ganska bra, men efter cirka 30 sekunder är du uttråkad bortom all sans. Det här spelet har inget alls att erbjuda. Trist grafik, trist spel . det är knappast några magiska svampar, det här

3 AV 10

TIGER WOODS SÄTTER SITT NAMN PÅ ETT "ROLIGT" GOLFSPEL FÖR BARN. KÄRA NÅN.



Cyber Tiger

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Golf
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1–4

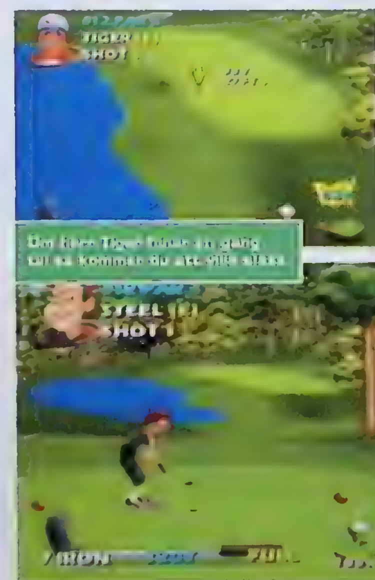
Den professionella golfens gyllene era tog slut när Terry Wogan sänkte den längsta putten som någonsin setts på TV – 25 meter. Efter det så var det inte riktigt lika roligt att titta på golf längre. Det var ingen som kunde upprepa den bravaden och spelarna har sedan dess mest sett trötta och gamla ut.

Cyber Tiger är så långt ifrån hole-in-one man kan komma. Först och främst känns namnet helt fel, det får en snarare att tänka på en uppvisning av Sonys djurrobotavdelning, än ett amatörmässigt animerat golfspel med stjärnan *Tiger Woods*. Serietidningsliknande grafik blandat med platta bakgrunder ger inget bra perspektiv när man ska sikta för att slå iväg bollen.

I och för sig kommer dina slag inte att komma i närheten av var du vill ha dem, särskilt om du spelar med analog kontroll. Det går helt enkelt inte att kontrollera vad som händer, vilket är ett stort problem i ett golfspel. Särskilt irriterande är det när bollen hamnar i ruffen efter ett dåligt slag och Tiger börjar flina.

Det finns inget i det här spelet som lockar i mer än två minuter. Arkivera under "Spel från Helvetet". ■

Dan Mayers



SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Blockigt och pixligt skräp	1
SPELBARHET:	Extremt frustrerande	2
LIVSLÄNGD:	Två minuter, men bara för att övertyga dig om hur uselt det är	3

TOTALT
Ett spel som ser ut som det aldrig har blivit speltestat. Fullkomligt nerlusat med misstag, borde aldrig sluppit igenom kvalitetstesterna. Förtjänar egentligen noll poäng, men vafan, det är ju nytt årtusende och allt.

1 AV 10

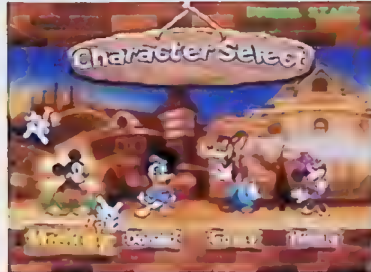








Texten i bilden ovan är på engelska, men i spelet är texten på svenska. Här ser vi hur Svarte Petter snart tänker utmana Musse på en Tetris-duell.



Var är Farbror Joakim, Stålkalle och knattarna? För övrigt kan man undra vem på Disney som godkänt dessa fulaversioner av de omtyckta seriefigurerna.



TETRIS ÄR ALLTID TETRIS... MED ELLER UTAN KALLE ANKA



Tetris magiska utmaning

”Alla Disneyfigurer ser ut som om Pelle, 4 år har ritat dem”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Capcom
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pusselspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BUST-A-MOVE-SPELEN

Oerhört kul pusselspel för stenhårda dueller.

***Tetris* är alltid *Tetris*. Det går liksom inte att komma ifrån. Här har man försökt krydda Tetriskonceptet med några figurer från Disney, men det misslyckas fatalt. Tur då att Tetris i grund och botten fortfarande är så kul som det är.**

Tanken i *Tetris magiska utmaning* är att du ska välja en Disneyfigur och sedan spela dig igenom ett äventyr. Väljer du till exempel Musse är han sen till en date med Mimmi. Då stöter han på Kalle, och måste spela en *Tetris*duell för att komma vidare. Låter ju rimligt. Sedan träffar man Långben, som vill ha hjälp i trädgården. Hjälpen består såklart i att spela en *Tetris*duell... hajar ni?

Som ni kanske förstår är storyn rent pinsamt dålig. Vad värre är så ser alla Disneyfigurer ut som om Pelle, 4 år ritat dem. Det är ett mysterium att Disney faktiskt godkänt denna produkt (eller har de inte sett den?). Riktigt vad den påtejpade Disneyhistorien ska skänka *Tetris*spelet vet jag inte, men det funkar i alla fall inte. *Tetris* är alltid *Tetris*, oavsett om Långben står bredvid och ser på när klossarna faller, eller ej.

Det finns en riktigt bra grej med själva *Tetris*spelandet i den här versionen, i alla fall. Du ser nämligen en skugga som visar hur klossen som faller hamnar. Det förenklar spelandet oerhört, och ses väl av *Tetris*puritaner som rent och skärt fusk. Jag gillar funktionen, i alla fall. Sedan finns det två versioner av *Tetris* i det här spelet – *Tetris* efter originalreglerna eller det som kallas "magisk *Tetris*". I magisk *Tetris* finns det en del specialklossar som gör olika saker. Ibland rensas ditt spelfält, andra gånger skickar du över några klossar till motståndaren. I det här läget finns det också en del mycket krångliga och ovanliga klossformer att tampas med.

Det går att spela ensam eller två mot varandra, och det är definitivt roligast att spela två. Ibland är det svårt att känna att man verkligen spelar en duell mot någon, men det är alltid roligast att spela flera – så är det bara.

Hur mycket man än spyr på den dåliga Disney-implementeringen i detta spel går det inte att komma ifrån att det är en helt okej *Tetris*variant. Fast risken är väl överhängande att de flesta redan har spelat sig mätta på *Tetris* i en eller annan form... ■

Tommy Rydling

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snygga klossar, men Kalle ser helt störd ut	6
SPELBARHET:	Det är *Tetris*. Himla spelbart med andra od	8
LIVSLÄNGD:	Gillar du *Tetris* så räcker det ett tag	7

TOTALT

Det går inte att misslyckas med ett *Tetris*-spel, men vi hade gärna avstått från de pinsamma Disneyfieringarna.

7 AV 10









FÖR DIG MED FLYGDRÖMMAR OCH OÄNDLIGT TÅLAMOD



R/C Stunt Copter

”Att krocka med en laduvägg är inte så lätt som det låter”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Interplay
UTVECKLARE:	Shiny
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Flygsimulator
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INGET
Det finns inga liknande simulatorer än, så det här får väl duga.

Personligen tycker jag att idén med att göra en simulator för radiostyrda helikoptrar till PlayStation är suverän. En Dual Shock-handkontroll är teoretiskt sett en mycket bra handkontroll som liknar den som används när man flyger riktiga radiostyrda helikoptrar.

Det här spelet börjar lovande, med en rad träningsuppdrag med stigande svårighetsgrad. Den vänstra spaken på din Dual Shock-handkontroll används för att kontrollera höjden och nosens riktning. Den högra spaken kontrollerar lutning och roll. Så långt allt väl. Men när man till slut efter genomgången träning får flyga utan lärarhjälp för första gången är det som att springa rakt in i en vägg. Det är otroligt svårt att bara flyga rakt fram, och att klara av första uppdraget, att krocka med en laduvägg, är inte alls så lätt som det låter. Det vanligaste resultatet är att du kraschar i marken eller missar den utmålade måltavlan på laduväggen.

Spelet är mycket komplicerat, och jag vågar påstå att det enbart riktar sig till dem som gett sig tusan på att de ska lära sig hur man flyger radiostyrda helikoptrar (och till viss mån riktiga sådana).

När du klarar olika uppdrag får du tillgång till nya helikoptermodeller och nya banor att flyga omkring på. Problemet med banorna är att de ofta är mycket små rent utrymmesmässigt. Det känns som att flyga omkring på en mycket liten gräsmatta, och detta begränsar naturligtvis frihetskänslan. Uppdragen i sig är dessutom ofta mindre roliga. Men det värsta problemet med spelet är att det är så otroligt svårt. Delvis beror naturligtvis svårighetsgraden på att det faktiskt är grymt svårt att flyga helikopter, men också på att spelet övertolkar dina handkontrollrörelser och ofta gör det hela svårare än det behöver vara. Det vore bra med ett val för ett enklare flygläge, men det finns så klart inte.

Lägg till detta en del tråkiga uppdrag med små och begränsade utrymmen att flyga på, och det som verkade vara en helikopterflygares dröm blir i stället ett halvbra och mycket frustrerande spel. Det här är enbart för dig som är utrustad med en stor portion tålamod. ■

Tommy Rydling

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Helikoptrarna ser bra ut, men miljöerna är enkla	6
SPELBARHET:	Djävulskt svårt, även med helikoptermått mätt	5
LIVSLÄNGD:	Om du har tålamodet kan du spela mycket länge	7

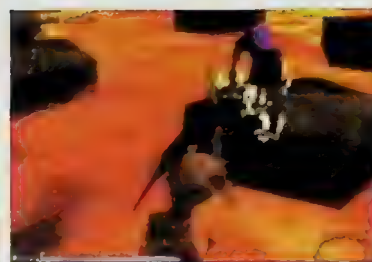
TOTALT
Dels realistiskt och utmanande, och dels på tok för svårt. Som utbildningsmaterial för dig som vill köpa en riktig radiostyrd helikopter är det dock ypperligt. Bara för dig som älskar helikoptrar och utmaningar.

6 AV 10



Läge, läge, läge! Xena och Gabrielle får sig en ordentlig sightseeing-tur i de magiska världarna, komplett med urgamla, hemska monster.









Mörkret faller över antikens Grekland, och med mörkret kommer horder av monster att dräpa. Att slåss i det här spelet är betydligt svårare än det verkar.

DRAKAR, DEMONER OCH D-KUPOR AV STÅL



Xena: Warrior Princess

"Det handlar mest om att snubbla omkring och vänta på nästa soldat"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Universal Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Actionäventyr
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TOMB RAIDER 1 & 2

Om du missat dem tidigare, så finns de på Platinum. De är bättre än det här.

Lite sent, eller hur? God potential (fäktningsdueller, magi, massor av monster och en djup urringning), dålig timing och dåligt genomfört. Jämförelser med en annan yppig dam är kanske ofrånkomliga, men Xena har inte mycket chans mot Lara på grund av den klumpiga spelkontrollen och det smärtsamt linjära spelförloppet.

Bara så att ni vet: den onda Kalabrax, som fångslats av gudarna, har rymt och letar nu efter mänskliga offer. Fröken Kalabrax väljer ut Xenas högra hand Gabrielle. Xena blir inte glad. Xena slår sig fram genom 21 nivåer av tredjepersonsslagsmål, med ett och annat problem som måste lösas på vägen, innan det är dags för den slutliga konfrontationen.

Hon sparkar, hon rullar, hon hoppar, hon hugger huvudet av en ändlös rad av Kalabrax svärdssvingande soldater. Det finns också lite hälsokurer att plocka upp på vägen, liksom de sedvanliga uppgraderingarna av vapen och rustningar. En och annan tomte dyker också upp med zen-liknande visdomsord på vägen ("Om du försöker misslyckas och lyckas med det, vilket har du då gjort?").

Det handlar mest om att snubbla omkring och vänta på att nästa soldat ska anfalla. Det har visserligen lagts ner lite energi på att variera Xenas anfallsrepertoar, men till slut blir det ändå så att du frenetiskt sitter och hamrar på svärd-knappen istället för att slösa tid och energi på knepiga spark/svärd/rullnings-kombinationer. Plattformselementet i spelet känns också lite väl skakig. Att få Xena vänd åt rätt håll är knepigt nog, men om du misslyckas med hoppet till nästa låda till exempel, så finns det ingen *Tomb Raider*-liknande klättra-upp-på-nästa-låda-räddning, utan det är tillbaks till början igen.

Fördelar? Tja, programmerarna har ansträngt sig för att spelet ska flyta smidigt mellan scenerna utan några längre laddningstider. Och även om själva striderna är ganska klumpiga historier så börjar de i alla fall med några trevliga stridsrop ("Die, witch!"). Det finns också en rolig sekvens med en stenkastande Cyklop som fungerar som en tillfredsställande blandning av slagsmål och lateralt tänkande. Om du är en stor anhängare av Xena så kommer du att vara nöjd med hur väl innehållet och stämningen i spelet stämmer överens med TV-programmet. Mer kräsna gamers bör hyra spelet eller helt enkelt strunta i det.

Andy Lowe

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ser föråldrat ut – mycket flackande grafik	5
SPELBARHET:	Platt och enahanda. Ett par hyfsade problem	6
LIVSLÄNGD:	Mer frustrerande än utmanande. En dag eller två, max	5

TOTALT
En hopplöst blek kopia av *The Last Revelation*. En gammal, dåligt timad licens utan stil och finess. Endast för de riktigt inbitna Xena-fansen.

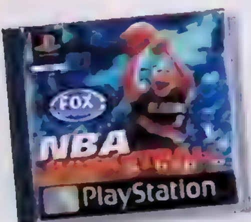
5 AV 10



Den TV-liknande presentationen av spelet är suverän, men matcherna borde nog egentligen inte ens få sändas i radio

Det böljar fram och tillbaka hela tiden, men tyvärr så är det inte ett gott tecken i det här fallet. Det är nästan omöjligt att misslyckas med att göra poäng, och nästan omöjligt att hindra motståndaren från att göra detsamma.

FLER POÄNG ÄN MED DITT ICA-KORT



NBA Basketball 2000

”Spelet satsar på arkadmässig enkelhet snarare än realism”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Radical
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Basketspel
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TOTAL NBA '98
Realismen sätts framför enkelheten, men det tillhör ändå de bästa basketspelen.

I och för sig är basket en sport där poängställningen mer liknar ett telefonnummer än de 0-1 vi är vana vid när vi tittar på fotboll. Men det måste ändå handla om mer än att bara göra poäng. Tyvärr har inte detta uppmärksammats i *NBA Basketball 2000*, utan detta är ett spel som koncentrerar sig så hårt på själva poänggörandet att det har missat resten av det som händer på planen.

På ytan verkar det som om det här spelet har allt som ett bra basketspel ska ha. Det finns en NBA-licens – knappast någon exklusiv deal, men ändå nödvändig – och alla spelare och lag som följer med den. Det går att välja mellan att spela en hel säsong, bara slutspelet eller uppvisningsmatcher och spelkontrollen kommer du snabbt att lära dig om du spelat något basketspel förut. Att spelmakarna valt den numera vanligaste metoden för att skjuta, en dubbel knapptryckning, visar tydligt att *NBA 2000* har satsat på arkadmässig enkelhet snarare än realism. Men spelar man lite mer hittar man snart en del brister.

När du börjar är det lätt att tro att man är en naturbegåvning eftersom det är hur enkelt som helst att sätta en tvåpoängare. Du märker dock snart att det är precis lika lätt för motståndarna att rusa fram över planen och göra poäng på andra korgen.

Svårighetsgraden verkar inte spela någon större roll för resultatet, eftersom matcherna nästan alltid blir extremt jämna. Ofta, alltför ofta för att det ska kunna vara ett sammanträffande, så ser maskinen till att det datorstyrda laget börjar missa enkla poäng och tappa bollen om de har ledningen mot slutet av en match. Om de ligger efter mot slutet kommer de att börja foula vid varje tillfälle som bjuds. De vet uppenbarligen att straffkasten är otroligt svåra att sätta. Och detta trots att den stora majoriteten av spelarna i NBA har ett snitt på över 80% när det gäller straffkasten. Det är väl okej med lite matchutjämnande åtgärder, men inte när det är så här uppenbart.

Det är trots allt ganska kul att få ihop astronomiska poängsummor i *NBA Basketball 2000*, särskilt om du spelar mot en polare. Men de grundläggande bristerna i spelet och avsaknaden av taktiska finesser gör det omöjligt att rekommendera till någon som letar efter ett balanserat spel, eller för den delen en högkvalitativ basketsimulator. ■

Chris Buxton

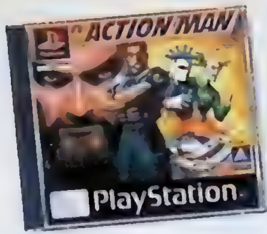
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Hyggligt animerat, men spelarna ser inget vidare ut på nära håll	5
SPELBARHET:	Bra spel offensivt, sämre defensivt	6
LIVSLÄNGD:	Det blir en lång säsong om du orkar leva med spelets brister	6

TOTALT
Det är enkelt att göra poäng, men precis lika enkelt för motståndarna, så matcherna avgörs på misstagen. Straffkasten är löjligt svåra att sätta, vilket gör att spelet tappar trovärdighet som simulator.

6 AV 10

INGA ELAKINGAR BLEV SKADADE UNDER SPELETS GÅNG



Action Man: Mission Xtreme

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Interactive Studio
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Den nutida *Action Man* är en politiskt korrekt miljöhjälte. De enda som får armarna urslitna i det här spelet är robotar. Elakingarna tillfångatas i stället för att mejas ned.

Och istället för att konfrontera onda nazister så är *Action Man* ute för att stoppa den onde Gangrene (Kallbrand) som hotar att få hela mänskligheten att somna in med hjälp av ett läskigt, grönt gift.

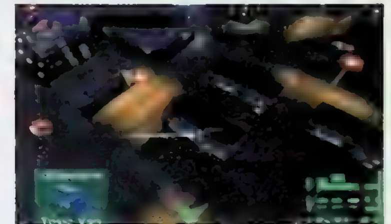
Så, lyckligt avskärmad från allt det hemska i den riktiga världen, så ger man sig ut på ett par banor som blandar lite bilkörning, några stänk flygning, en aning springande och en stor portion slå-folk-på-käften. Ingenting är otroligt bra, men eggande musik och schysst grafik säkrar *Mission Xtreme* spänningsfaktor.

Det är spännande men löjligt lätt. Att förlora all sin energi är i princip omöjligt, och det finns till och med en kvinna som berättar för dig vad du ska använda för att lösa problemen i spelet.

Skulle du mot förmodan bli fångad så kommer dina oändliga continues se till att Gangrenes planer grusas redan under första dagen som du spelar *Action Man*.

Action Man har sammanställts ganska fint, men känns bara lite för... mesigt.

Jonathan Davies



SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Du kan nästan känna lukten av plast	7
SPELBARHET:	Inte illa, men du hjälps fram av spelet allt för mycket	5
LIVSLÄNGD:	Man klarar det på max fyra timmar	3

TOTALT Roande innan det är över, men det är sorgligt lättvikigt. Man får allt för många ledtrådar och det är nästan lika svårt att bli fångad som det är att klara hela spelet.

6 AV 10





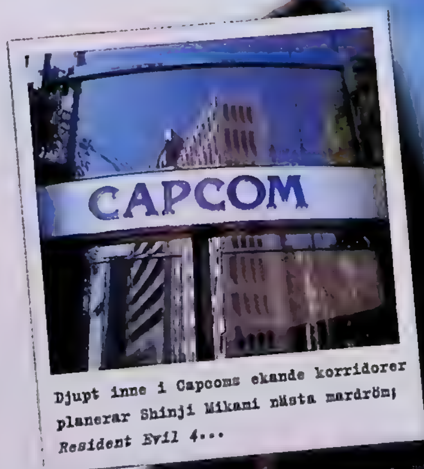
När leksaksfiguren Action Man anpassas till ett TV-spel och dessutom görs löjligt politisk korrekt så blir resultatet bara tråkigt. Dessutom är spelet hur enkelt som helst att klara.

Text: Mark Donald
Foto: Martin Burton

SKRÄCKENS MÄSTARE

DETTA ÄR SHINJI MIKAMI. SERIEMÖRDARE, FÖRLÅT SPELDESIGNER, OCH DEN ONDA HJÄRNAN BAKOM RESIDENT EVIL-SERIEN. PSM HAR STÖRT HONOM I GRAVEN OCH VI ÖVERLEVDE...

Nu när nätterna blir längre och dagarna blir kortare, ända tills *Resident Evil 3* når våra butikshyllor, beslöt PlayStation-Magasinet att ta sig an källan till fenomenet. Shinji Mikamis zombie-fyllda splatterspel har ställt honom i skräckens första rum på PlayStation och vi hade inte mycket annat val än att konfrontera honom. Vi besökte en noga bevakad anläggning i hjärtat av Osaka, Japans näst största stad, och försökte att komma datorspelens Wes Craven lite närmare in på livet. Skräckens furste anar inget hot från PSM:s utsände. Hans orubbliga ögon och isande charm tar genast kontrollen. Om han hade varit en slutboss i något datorspel skulle man ha behövt döda honom minst sex gånger innan han låg kvar på golvet. Vi känner kalla kårar längs ryggraden – det har blivit dags att utforska det mörka sinnet hos Japans mest framgångsrike voodoo-mästare...



Djupt inne i Capcoms ekande korridorer planerar Shinji Mikami nästa mardröm; Resident Evil 4...



Låt oss börja med den viktigaste frågan av alla – om slutbossen Nemesis slogs med T-Rex från Dino Crisis, vem skulle vinna?
Definitivt T-Rex. Han är mycket starkare och större. Det enda sättet för Nemesis att döda T-Rex skulle vara att springa i cirklar runt honom tills han blev snurrig. T-Rex har en väldigt liten hjärna. Men huvudet är väldigt stort. Han är också väldigt lång – över tio meter. Om Nemesis skulle kunna få T-Rex att falla omkull så skulle Nemesis kunna slå sönder hans stora huvud och vinna på knockout.

Varelsen Nemesis är det vi ser fram emot mest i *Resident Evil 3*. Vem eller vad gav er inspirationen?
Jag ville introducera en helt ny rädsla i spelet, en återkommande känsla av paranoia.

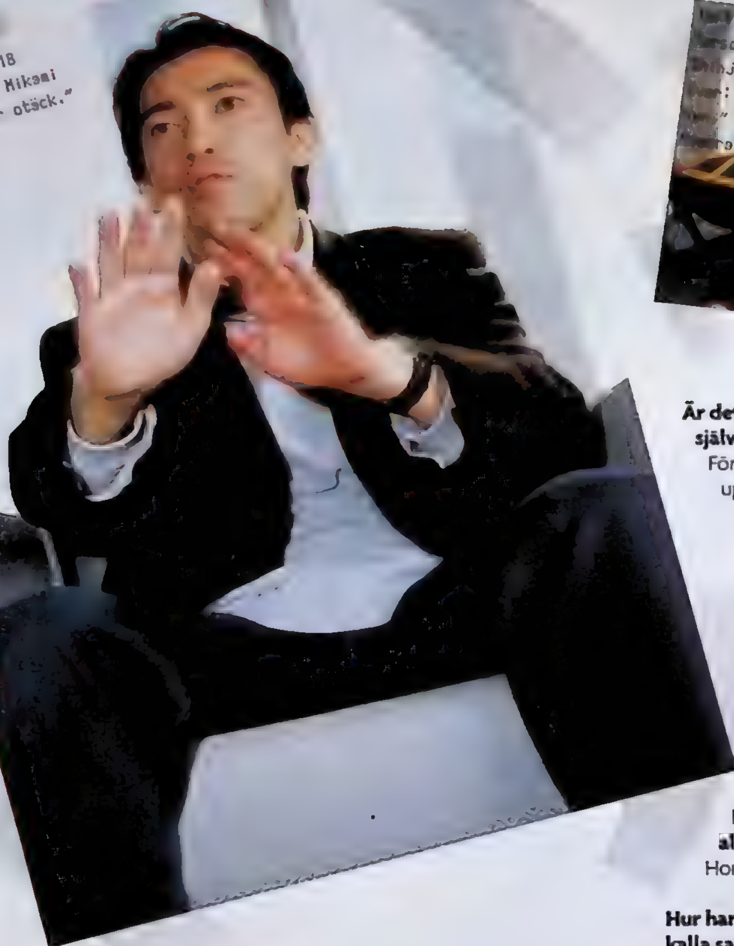
Det fixar garanterat Nemesis. När den försvunnit efter den första konfrontationen så lever man i ständig skräck, i väntan på nästa attack.
Idén är att du ska känna dig förföljd och iakttagen. Tänk dig att du kommer hem. Plötsligt ser du att någonting rör sig i skuggorna. Allt verkar helt normalt men ändå känner du dig hotad – precis som om någon iakttog dig. Det är den rädslan jag vill att spelarna ska uppleva.

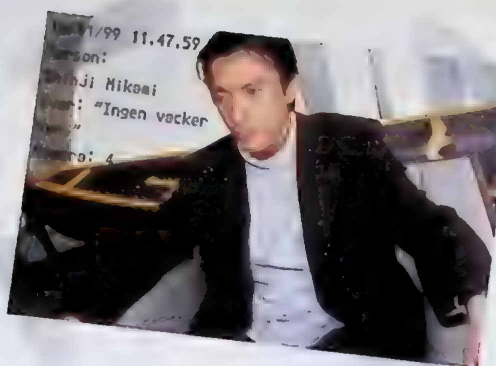
Fallstudie



Ämne: Shinji Mikami
Yrke: Producent och regissör på Capcom
Ålder: 33
Längd: 165 cm
Ögonfärg: Brun

Spelhistorik:
Aladdin (SNES) 1993
Goof Troop (SNES) 1994
Resident Evil (PlayStation) 1996
Resident Evil: Director's Cut (PlayStation) 1997
Resident Evil 2 (PlayStation) 1998
Dino Crisis (PlayStation) 1999
Resident Evil 3: Nemesis (PlayStation) 1999
Hobbies: Titta på film och samla klockor





Är det någonting du upplevt själv?
För några år sedan var det mycket uppmärksamhet kring personer som förföljde människor. Det gick en hel del TV-program om saken och där fick vi många idéer.

Ni gjorde ingen verklighetsbaserad research?
Regissören till *Resident Evil 2* blev förföljd, men det har inte hänt mig personligen. Hon som förföljde honom var otäck.

Hon? Det kunde ha varit värre alltså?
Hon var ingen vacker syn.

Hur har ni fått ett datorspel att framkalla samma sorts rädsla som att vara förföljd innebär i det verkliga livet?
Genom att hålla spelaren på helspänn hela tiden. Jag vill att spelaren ska vara osäker på vad som ska hända härnäst. Det handlar inte bara om skräck, utan också om spänning och överraskningsmoment.

Finns det speciella sätt att skapa denna spänning på?

Ett sätt är att ändra kameravinkeln för att förändra spelarens upplevelse. Ett förstapersonsperspektiv gör händelserna mer personliga. Man kan också skapa spänning genom att plötsligt ändra fokus – från ett tredjepersonsperspektiv går man till händelser som kommer att påverka karaktären. Sedan går man tillbaka till förstapersonsperspektivet, och spelaren blir då omedelbart spänd eftersom han vet att han måste agera snabbt. Det är vad jag jobbar på för framtiden.

Ljudet verkar vara en viktig del i *Resident Evil 3*, när det gäller att skapa stämning.
Ja. I de första scenerna spelas ett särskilt musikstycke upp innan Nemesis gör entré. Detta är gjort avsiktligt. I princip är det en varning. Om du hör den här musiken så vet du att Nemesis tänker attackera snart och du måste förbereda dig. Senare i spelet spelas samma musik upp, men denna gång dyker inte Nemesis upp, eller dyker upp en stund senare. Spelaren är orolig för attacken, men den kommer inte. Det är som Pavlovs experiment eller musiken i Hajen. Jag försöker spela era hjärnor ett spratt.

Vad använder du mer för trick?
Jag har försökt bättra på atmosfären lite grann med människor som skriker. Jag ville helst visa zombier som dödar människor på gatorna, men jag ångrade mig eftersom

Dödskul på tivoli

I juni 2000 tänker Capcom bringa liv i Shinji Mikamis vision genom att bygga en Resident Evil-nöjespark som ska heta "Biohazard 4D Horror". Den stora attraktionen kommer att vara en virtuell zombie-attack där besökarna får ta del av en skräckinjagande CGI-sekvens, medan hydrauliska stolar får det att vända sig i magen och fläktar blåser kall luft nerför nacken. Underbart.

Den första Biohazard-nöjesparken byggdes i Osaka. Många besökare blev jagade av zombier under de sex framgångsrika månader den hade öppet.



















När Nemesis attackerar

När Nemesis dyker upp, så är lukten av någon som gjort i brallorna inte långt borta. Detta borde vara en av de mest skräckinjagande episoder som någonsin varit med i ett datorspel. Den plötsliga, våldsamma attacken känns både fysiskt och känslomässigt. Det är bäst att du håller i dig.

det just mu pågår mycket diskussioner i Japan om hur spelvåldet påverkar barn. Så jag tänkte om, och bestämde mig istället för att använda ljudeffekter för att skrämma spelarna. Du får inte se någonting, men din fantasi får fylla i luckorna.

Hur svårt är det att hitta på nya sätt att skrämma spelarna med? Det är ju lätt att bli avtrubbad.

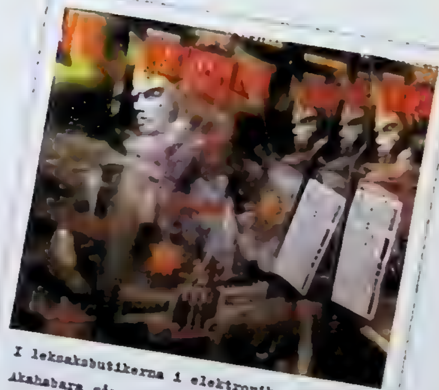
I *Resident Evil 3* ville jag skapa spänning genom att använda kontraster. Till exempel ville jag att det skulle vara massor av skrik ute på gatorna, men när du sedan gick in i en byggnad skulle det bli helt tyst. Det skulle ha varit vädigt effektfullt, men tyvärr så var det inte möjligt att få med det den här gången.

Kommer det i uppföljaren?

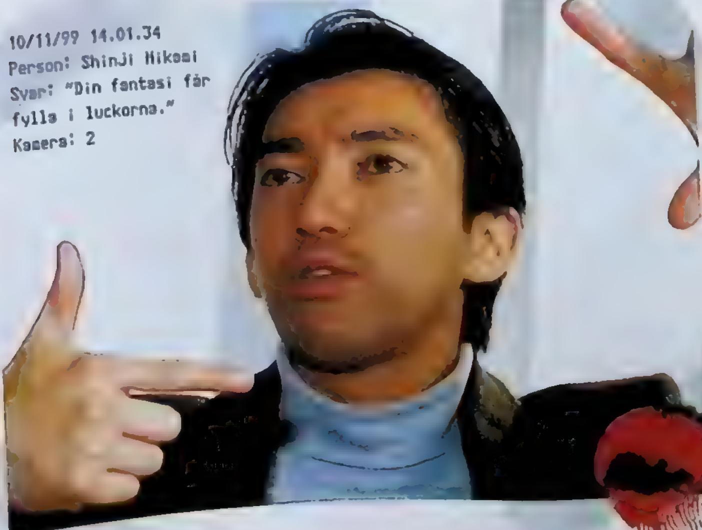
Det är dags för en förändring. Jag vill komma bort från *Resident Evil och skapa* något helt nytt. Rädslan har varit det viktigaste i alla *Resident Evil*-spel fram till nu. Men rädslan kommer att få stå tillbaka i mitt nya spel, som kommer att vara väldigt annorlunda.

Vad för sorts spel kommer det att vara?

Det kommer definitivt inte att vara ett skräckspel. Innan *Resident Evil* jobbade jag med Disney-spel, så jag har hoppat från det roliga till det skrämmande. Nu vill jag gå tillbaka och skapa ett spel med värme. *Resident Evil* är väldigt mörkt och det finns bara rädsla. Jag ska skapa en helt ny typ av spel med kärlek, lycka och skratt. Den närmaste jämförelsen torde vara rollspelet *Dragon Quest* (se rutan här intill). Det här spelet kommer att vara ett fantasy-spel med stort djup. Det kommer att vara mer balanserat än Resident Evil och du kommer att kunna äventyra, lära dig nya saker och faktiskt uppskatta karaktärernas känslor. Det kommer att bli ett mycket känslosamt spel.



I leksaksbutikerna i elektronikens Mecka Akahabara går det att köpa dockor som baseras på Resident Evil. Mysigt.



10/11/99 14.01.34
Person: Shinji Mikami
Svar: "Din fantasi får fylla i luckorna."
Kamera: 2

Anteckning

Ämne: Mikami-san om rädsla

Du tycker om att skrämma andra människor. Vad skrämmer dig?

Min flickvän.

Är hon inspirationen till Nemesis?

Det kan jag inte säga. Hon är till och med läskigare än Nemesis.

Vi väntar med spänning på att få möta henne i nästa Resident Evil-spel.

Var börjar du när du designar spel?
Jag prioriterar stämningen i spelet och vilken effekt det ska ha på folk. När det gäller *Resident Evil* stod rädsla högst upp på listan. Jag arbetade utifrån det och försökte ta reda på vad som skrämmer folk. Självklart finns grafiken och ljuseffekterna att arbeta med, men du måste också veta vad som lockar in spelaren i spelet, exempelvis vad som får en spelare att titta på en grafisk detalj. Vad kommer att få dem att tänka "Jag måste spela det här spelet nu!"? När jag bestämt mig för vilka känslor jag vill frammana så designar jag alla element i spelet utifrån det.Det ursprunliga *Resident Evil* baserades på endast tre olika rum – hallen, cafeterian och baren. Därifrån utökade jag sedan spelvärlden och lade till detaljer som skulle skapa rätt atmosfär på varje ställe.
Grafik, intrig och karaktärer är underordnade den känsla jag vill förmedla till spelarna. Jag började med rädslan och sedan tillkom karaktärerna och historien. Min första tanke var några hjältar som skulle spöa upp zombier. När jag hade bestämt mig för den rätta imagen och atmosfären så designade jag resten av spelet med den utgångspunkten.

Vad var det roligaste med att designa en helt ny värld?
Som barn tittade jag på tv och film, läste böcker och spelade spel så klart. Jag insåg att det bästa sättet att kommunicera med folk är genom spel, eftersom det är en form av tvåvägs-kommunikation. Ett spel är interaktivt vilket innebär att det inte är färdigt när jag har gjort mitt. Det blir inte färdigt förrän spelaren engagerar sig i det och gör det hela komplett. Andra media fungerar bara i ena riktningen, men med ett spel kan jag verkligen kommunicera med någon.

Betyder det att du gör spel som du själv skulle tycka om att spela?
Ja, men jag känner redan till dem utan och innan så de skulle knappast bjuda på några överraskningar (se rutan intill).

Vad tycker du om PlayStation2?
Hårdvaran har en otrolig potential, men det kommer att bli mycket svårt att göra spel som utnyttjar den, för den kräver mycket bredare kunskaper än PlayStation. Sony gav oss bibliotek (programmeringsrutiner) när PlayStation kom så att vi omedelbart kunde börja göra spel till den. Men det finns inga bibliotek till PlayStation2. Sony säger bara "den är er, gör vilka spel ni vill". Men det kommer ta tid.

Arbetar du med PlayStation2 nu?
Jag arbetar just nu med det nya *Resident Evil*-spelet till PlayStation2. Men jag kan inte ge er några detaljer (se rutan intill).

Kommer spelen på PlayStation2 bara att vara snygga eller kommer de att ha större djup också?
Det beror inte på hårdvaran, utan det är faktiskt upp till oss utvecklare.

Blir du någonsin nöjd med ett spel?
Nej

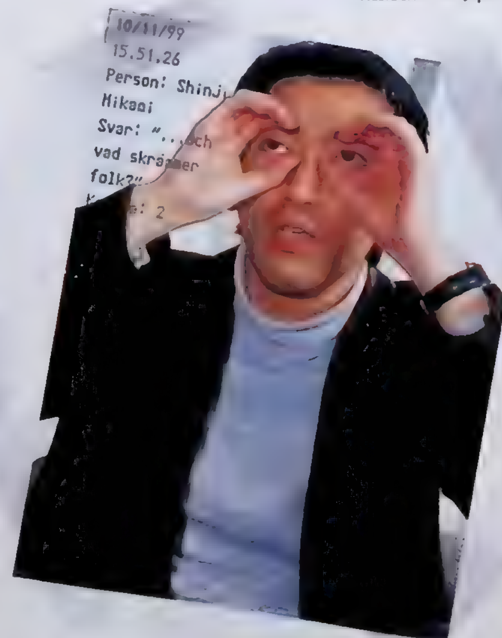
Vi kan inte ha ett olyckligt slut – vad är det bästa med *Resident Evil 3*?
Det är väldigt roligt att spela. Det roligaste av alla tre.

Tack så mycket, Shinji Mikami.
Resident Evil 3 är redan historia för Mikami-san. Det släpptes i Japan i september och såldes i en miljon exemplar den första veckan. Men för en gångs skull så gör det inte så mycket att vi här uppe i norr får ta det som blir över från Japan. Om du vill ha ditt lystmäte i skräck så är *Resident Evil 3* vårt väntan. Serveras helst iskallt.

***Resident Evil 3: Nemesis* – fakta**
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Capcom
Releasedatum: Februari
Mer läsning: PSM25 – förhandstitt
Nästa månad i PSM 27: Recensionen...

* *Biohazard* är namnet på *Resident Evil* i Japan.





318 SPEL BETYGSATTA

Här presenterar vi alla spel vi någonsin recenserat! Kommentarerna och betygen är från originalrecensionerna. Tidningens nummer räknas från starten. Nummer 12 är alltså decembernumret 1998, och nummer 13 är januarinumret 1999.

360 Racing — 2
Ingen kan tycka om det här spelet. Inte ens dess skapare! *PSM 20*

40 Winks Plattform — 7
Jättesnyggt och småmysigt plattformsspel. *PSM 23*

A Bug´s Life 3D-äventyr — 5
Det här är främst ett spel för barn. Men det kan inte dölja det faktum att det är dåligt. *PSM 15*

Abe´s Exoddus Äventyr/Plattform — 8
Ett suveränt sammansatt spel som kommer förtrolla de flesta. *PSM 12*

Actua Ice Hockey Hockey — 6
Bara för dem som samlar på hockeyspel. *PSM 3*

Actua Ice Hockey 2 Hockey — 6
Det är något som saknas i det här hockeyliret. *PSM 17*

Actua Soccer Fotboll — 7
Till det låga Platinum-priset känns *Actua Soccer* fortfarande lockande. *PSM 2*

Actua Soccer 3 Fotboll — 6
Spelet känns helt ute jämfört med övriga fotbollsalternativ. *PSM 13*

Actua Tennis Tennis — 5
Ett riktigt tråkigt tennis-spel som aldrig tar fart. *PSM 11*

Adidas Power Soccer ´98 Fotboll — 5
Helt klart en besvikelse som vi gärna hade varit utan. *PSM 8*

Adidas Power Soccer International ´97 Platinum Fotboll — 6
Varken bra eller dåligt. Bara medelmåttigt. *PSM 6*

Aironauts Shoot ´em up — 4
Lite mer tankekraft hos tillverkaren hade gjort det här till en rolig spelerfarenhet. *PSM 20*

Akuji the Heartless 3D-äventyr — 8
3D-äventyr som bör tilltala de flesta. *PSM 14*

All Star Tennis Tennis — 7
Roligt för flera, men inte om man spelar ensam. *PSM 13*

Alundra RPG — 9
Alundra är beroendeframkallande, till synes väldigt enkelt och otroligt spelbart. *PSM 4*

Anna Kournikova´s Smash Court Tennis Tennis — 8
Glöm tråkiga tennissimulatorer. Det här är en riktig pärla. *PSM 18*

Ape Escape Plattform — 9
Nydanande och roligt plattformsspel för alla med en Dual Shock-handkontroll. *PSM 19*

Apocalypse Shoot ´em up — 8
Det här filmspelet är faktiskt riktigt bra. *PSM 14*

Armoured Core 3D-shoot ´em up — 8
Ett vapenfixerat shoot ´em up som är rätt underhållande. *PSM 8*

Army Men 3D Action — 6
Det dåliga utförandet gör att spelet inte når upp till sin potential. *PSM 25*

Asterix Action/Strategi — 3
Om du stöter på det här spelet – spring åt andra hållet! *PSM 18*

Asteroids Shoot ´em up — 7
Helt okej uppdatering av den gamla arkadklassikern. *PSM 14*

Atlantis Äventyr — 5
En bra idé som saknar såväl vacker grafik som personlighet. *PSM 12*

Auto Destruct Action — 8
Kombinationen actionäventyr och bilspel fungerar utmärkt. *PSM 1*

Azure Dreams RPG — 7
Ett fascinerande RPG, som säkert inte kommer att falla alla i smaken. *PSM 10*

B-Movie Shoot ´em up — 8
Förvånansvärt mångbottnat och fräscht trots det enkla upplägget. *PSM 13*

Big Air Sport — 4
Ett spel som du bara tar fram när du är extremt uttråkad. *PSM 18*

Bio Freaks Beat ´em up — 7
Du kommer skratta åt det här roliga spelet. Men det är knappast någon klassiker. *PSM 10*

Blast Radius Shoot ´em up — 8
Ett roligt shoot ´em up med några småfel. *PSM 8*

Blasto Äventyr — 6
Mycket lovande, men faller på slarvigt utförande. *PSM 9*

Blaze & Blade: Eternal Quest RPG — 6
Det finns massor av bra RPG. Så varför spela detta? *PSM 14*

Bloodlines Sport — 7
Tuff och snabb action. *PSM 17*

Bloody Roar Beat ´em up — 8
Lika spelbart som *Tekken 2* eller *Soul Blade*. *PSM 2*

Bloody Roar 2: Bringer of the New Age Beat ´em up — 8
Ett bra och snabbt slagsmålsspel. *PSM 16*

Bomberman Arkad — 7
Lite trist om man spelar ensam, men desto roligare om man är flera. *PSM 19*

Bomberman Fantasy Racing Arkad/Racing — 6
Detta är ett klumpigt genomfört spel. *PSM 19*

Bomberman World Arkad — 6
Ett klassiskt spel som förstörs av irriterande spelkontroll. *PSM 7*

Brahma Force Shoot ´em up — 7
Snyggt försök, men varför inte komma med något originellt i stället? *PSM 3*

Breath of Fire III RPG — 8
Ett mycket bra RPG. *PSM 8*

Broken Sword II Äventyr — 9
Ett av de mest stämningsfulla äventyrsspel man kan få för pengar. *PSM 1*

Bugs Bunny: Lost in Time Plattform — 5
Tjatigt, oinspirerat och slumpartat. *PSM 20*

Bushido Blade Beat ´em up — 7
Ett tappert försök av Square att förnya beat ´em up-genren. *PSM 2*

Bust a Groove Dans — 8
En fröjd för ögat och riktigt roligt att spela, men ibland lite enformigt. *PSM 11*

Bust-a-Move 2 Platinum Pussel — 9
Varje PlayStation-ägare med självaktning bör förse sig med ett exemplar. *PSM 2*

Bust-a-Move 3 Pussel — 9
Värt varenda krona. Rekommenderas varmt. *PSM 4*

C & C Red Alert: Retaliation Realtidsstrategi — 7
Ett måste för dem som älskar *Red Alert* och inte kräver någonting nytt. *PSM 10*

Capcom Generations Arkadsamling — 3
Låt inte nostalgin lura dig att köpa den här skräpsamlingen. *PSM 20*

Cardinal Syn Beat ´em up — 6
Spelplanen är klart cool, men spelet är för lätt och blir snabbt trist. *PSM 6*

Castrol Honda Superbike Racing Racing — 6
För dig som verkligen älskar motorcyklar kan det här kanske vara något att ha. *PSM 21*

Championship Motocross Racing — 7
Väldigt kul, men lite begränsat och fult. *PSM 23*

Chessmaster 2 Shack — 8
Ett riktigt bra schackspel. *PSM 20*

Chill Snowboard — 6
Ett snowboardspel som är begränsat och har ett dåligt kontrollsystem. *PSM 5*

Chocobo Racing Racing 5
Square försöker sig på ett *Speed Freaks*-spel och misslyckas fatalt. *PSM 25*

Circuit Breakers Racing 9
Ett smart och otroligt beroendeframkallande racingspel. *PSM 6*

Civilization II Strategi 9
Ett strategispel som inte varar i veckor eller månader, utan i år. *PSM 17*

Colin McRae Rally Racing 9
Ett helt enkelt lysande rallyspel. *PSM 8*

Colony Wars Vengeance Shoot ´em up 9
Ett fängslande rymdspel och en riktig utmaning. *PSM 12*

Constructor Strategi 8
En bra konvertering av ett suveränt PC-spel. *PSM 13*

Cool Boarders 2 Snowboard 8
Mer racing än sportsimulator men det överlägset coolaste vinterspelet. *PSM 2*

Cool Boarders 3 Snowboard 8
Inte långt ifrån ett riktigt mästerverk. *PSM 13*

Crash Bandicoot 3: Warped Plattform 9
Utan tvekan det bästa plattformsspelet till PlayStation. *PSM 13*

Crash Bandicoot Platinum Plattform 8
Fortfarande ett bra plattformsspel. *PSM 5*

Crash Team Racing Racing 9
Speed Freaks får sig en rejäl utmaning av det här roliga racingspelet. *PSM 24*

Crime Killer Racing/Shoot ´em up 4
En god idé som faller på oinspirerat utförande och dåligt körsystem. *PSM 8*

Croc 2 Plattform 8
Större, bättre och snyggare än originalet. Men också hiskeligt frustrerande. *PSM 18*

Dark Stalkers 3 Beat ´em up 6
Ett komplext, tvådimensionellt beat ´em up. *PSM 17*

Dead Ball Zone Sport 6
Helt okej, men inte i klass med *Actua Soccer* eller *Total NBA*. *PSM 6*

Dead or Alive Beat ´em up 8
Hamnar i närheten av *Tekken* och *Soul Blade*. *PSM 7*

Deathtrap Dungeon 3D-äventyr 8
Det slår inte *Tomb Raider*, men det är ett välgjort 3D-äventyr. *PSM 4*

Demolition Racer Racing 6
Inte så radikalt som tillverkarna vill få oss att tro. *PSM 23*

Destrega Beat ´em up 4
Simpelt beat ´em up som är lätt att klara. *PSM 23*

Destruction Derby 2 Racing 8
Ett av de roligaste bilspel som gjorts. *PSM 3*

Devil Dice Pussel 7
Småtrevligt pusselspel. *PSM 14*

Diablo Äventyr/RPG 6
En kul blandning av action och RPG för dig som gillar action. *PSM 6*

Dino Crisis Skräckäventyr 8
Läbbigt och actionfyllt när dinosaurerna anfaller. *PSM 23*

Discworld 2: Missing Presumed Äventyr 7
Är du en stor Terry Pratchett-fan ska du ha det här spelet. *PSM 1*

Dodgem Arena Sport 6
Halvtrist sportspel. Klart medelmåttigt. *PSM 14*

Dreams Äventyr 3
Ett försök att skapa ett drömlikt och mystiskt äventyr i 3D som misslyckas totalt. *PSM 21*

Driver Racing 9
Ett helt nytt koncept för racingspel. Underbart att se på och fantastiskt att spela. *PSM 16*

Duke Nukem 3D-shoot ´em up 8
Stenkul för en spelare. Ett måste i hyllan. *PSM 1*

Duke Nukem: Time to Kill 3D-shoot ´em up 9
Alla klassiska TV-spelsklyschor i ett klassiskt paket. En fröjd att spela. *PSM 11*

Eliminator Sport 5
Oinspirerande och ytterst mediokert. *PSM 15*

European PGA Golf Golf 7
Ännu ett golfspel ser dagens ljus. Inte sämre än de flesta andra i genren. *PSM 24*

Everybody´s Golf Golf 9
Ett fantastiskt litet golfspel. Gulligt, snyggt och smart. *PSM 7*

Evil Zone Fighting 6
Ett dussinspel trots en del kul inslag. *PSM 19*

FA Manager Strategi 7
Dåligt och bra på samma gång. Riktar sig till riktiga fotbollsentusiaster. *PSM 19*

FA Premier League Football Manager 2000 Fotboll 6
Ser modernt ut, men saknar djup och finess. *LMA Manager* är mycket bättre. *PSM 23*

FA Premier League Stars Fotboll 5
Det kunde ha blivit så bra, men blev i stället en stor besvikelse. Tyvärr. *PSM 21*

Fade to Black Platinum 3D-äventyr 8
Ett alldeles utmärkt äventyrsspel som fokuserar på problemlösning. *PSM 4*

FIFA 2000 Fotboll 7
EA:s senaste fotbollsspel känns för kliniskt och förutsägbart. *PSM 24*

FIFA ´98 Fotboll 8
Bra spelkänsla och snygg grafik gör detta till en vinnare. *PSM 1*

FIFA ´99 Fotboll 9
Farten och tekniken hos fotbollen har kombinerats med ett mycket instinktivt kontrollsystem. *PSM 13*

Final Fantasy VIII RPG 10
Världens bästa RPG. Så det så! *PSM 23*

Firestorm: Thunderhawk 2 Shoot ´em up 7
En mycket utmanande blandning av flygsimulator och skjutspel. *PSM 2*

Fisherman´s Bait Fiskesimulator 6
Gillar du fiske kan du ta dig en titt på detta spel. Annars tycker vi du ska låta bli. *PSM 23*

Fluid Interaktiv musik 7
Avkopplande, psykedeliskt och annorlunda. *PSM 9*

Formula 1 ´98 Racing 7
Inte lika fulländat som de tidigare spelen. *PSM 11*

Formula 1 ´99 Racing 8
Snyggt och roligt. Ett stort fall framåt jämfört med förra årets prestation. *PSM 23*

Formula 1 Platinum Racing 8
Ett riktigt kap till det låga priset. *PSM 8*

Forsaken 3D-shoot ´em up 8
Ett nöje att spela trots att det är så svårt. *PSM 6*

Future Cop: LAPD Shoot ´em up 8
Mycket kul för den ensamme spelaren, och tvåspelarläget är helt enkelt toppen. *PSM 11*

G-Darius Shoot ´em up 7
God spelkänsla, men för många repetitiva moment och alldeles för många fiender. *PSM 10*

G-Police: Weapons of Justice Shoot ´em up 8
Ett snyggt shoot ´em up med arkadkänsla och väl utvecklat spelupplägg. *PSM 21*

Gex 3D: Enter the Gecko Plattform 8
Välputsat, snyggt och underhållande. Saknar dock det där lilla extra. *PSM 5*

Gex: Deep Cover Gecko Plattform 7
Likt originalet, men ändå underhållande. *PSM 17*

Ghost in the Shell 3D-shoot ´em up 7
Nästan suveränt, men når inte ända fram. *PSM 6*

318 SPEL BETYGSATTA

Global Domination Arkadstrategi **6**
Frustrerande även för strateginördar. *PSM 15*

Gran Turismo Racing **10**
Det mest perfekta racingspel som någonsin gjorts. *PSM 5*

Grand Theft Auto 2 Action **9**
Lika roligt som föregångaren och lite mer sofistikerat. *PSM 23*

Granstream Saga RPG **7**
Ett lockande men ofta irriterande äventyr. Oändliga och banala dialoger. *PSM 15*

GTA: London 1969 Action **7**
Om du är en *GTA*-fan och står ut med 70-talsskämten är det här ett köpvärt spel. *PSM 18*

Guardian´s Crusade RPG **5**
Här finns inget som kommer attrahera en rollspelsfan. Eller någon annan heller, för den delen. *PSM 18*

Gungage Shoot ´em up **5**
Shoot ´em up enligt den gamla skolan helt fel utfört. *PSM 23*

Hard Edge 3D-äventyr **5**
Resident Evil med barngrafik. Massor av dåliga idéer. *PSM 18*

Heart of Darkness Plattform **7**
Mycket snyggt och roligt, men spelkänslan är lite dålig. *PSM 7*

Hugo 2 Barnspel **7**
Klart godkänd familjeunderhållning med charmtrollet Hugo. *PSM 25*

International Track & Field Platinum Sport **8**
Ett alldeles underbart spel och än mer köpvärt till Platinum-priset. *PSM 4*

ISS Pro ´98 Fotboll **9**
Det här är det bästa fotbollsspelet till PlayStation. Så är det bara. *PSM 9*

ISS Pro Platinum Fotboll **9**
Ett mycket prisvärt fotbollsspel. *PSM 6*

Jade Cocoon RPG **6**
Trots den klyschiga handlingen ett lite småtrevligt rollspel med tydliga *Pokemon*-influenser. *PSM 25*

Jet Rider 2 Racing **7**
Bra design och en hel del fantasi, men banorna är inte särskilt lyckade. *PSM 3*

Kensei: Sacred Fist Beat ´em up **9**
Ett mycket bra fighting-spel som till och med utmanar *Tekken*-serien. *PSM 14*

Kick Off World Fotboll **3**
En bra idé som gick i stöpet. Fullständigt. *PSM 6*

Kingsley´s Adventure Plattform **6**
Söt och charmig räv spelar huvudrollen i ett alltför enkelt plattformsspel. *PSM 23*

KKND: Krossfire 2 Strategi **6**
Ett halvhjärtat realtidsstrategispel. *PSM 17*

Klonoa: Door to Phantomile Plattform **7**
Roligt och fyndigt, men enkelt att klara. *PSM 6*

Knockout Kings 99 Boxning **8**
Ett mycket bra boxningsspel. *PSM 14*

Knockout Kings 2000 Boxning **8**
Ett mycket bra boxningsspel som man inte behöver vara fantaiker för att uppskatta. *PSM 25*

Kula World Pussel **8**
Ett utmärkt men ibland frustrerande pusselspel. *PSM 7*

Kurushi Final Pussel **9**
Om du värdesätter spelbarhet över grafik är *Kurushi Final* ett måste. *PSM 21*

Legacy of Kain: Soul Reaver 3D-äventyr **9**
Ett mycket bra 3D-äventyr som bjuder på en hel del nymodigheter och överraskningar. *PSM 14*

Legend 3D-shoot ´em up **6**
Rätt kul om man gillar enkla spel. *PSM 13*

Legend of Kartia RPG **6**
Om man inte bryr sig om grafik men gillar sofistikerade intriger kan det här vara ett bra val. *PSM 19*

Lego Racers Racing **5**
Kul att bygga sin egen Lego-bil, men racingen lämnar en hel del i övrigt att önska. *PSM 22*

Le Mans 24 Hours Racing **7**
Det saknas många smådetaljer, men för racingfans är det värt en närmare titt. *PSM 25*

Lemmings Pussel **7**
En klassiker som behållit sin charm. *PSM 12*

Libero Grande Fotboll **7**
Ett finurligt och annorlunda fotbollsspel. *PSM 13*

LMA Manager Manager **9**
Helt klart det bästa managerspelet till PlayStation. Lysande! *PSM 23*

Lucky Luke Plattform **6**
Kul för de yngre spelarna. *PSM 6*

Madden NFL 2000 Amerikansk fotboll **9**
Bästa amerikanska fotbollsspelet. Kräver dock att du är något insatt i sporten. *PSM 24*

Marvel Super Heroes Beat ´em up **8**
Ryktena om 2D-beat em ´up-genrens död är klart överdrivna. *PSM 1*

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter Beat ´em up **5**
Spekulativ spinoff som borde fått aktiv dödshjälp för länge sen. *PSM 18*

Maximum Force Shoot ´em up **4**
Den här sortens spel känns som en personlig förolämpning. *PSM 2*

MediEvil Äventyr **7**
Det finns en hel del att njuta av här, men också en del att irritera sig på. *PSM 11*

Megaman Legends RPG **7**
En charmig kombination av 3D-action, rollspel och humor. *PSM 15*

Megaman X4 Shoot ´em up **7**
Är egentligen ingenting annat än ett SNES-spel med snyggare grafik. *PSM 15*

Men in Black: The Game 3D-äventyr **4**
Låt inte det här spelet besudla din PlayStation. *PSM 8*

Metal Gear Solid Action **10**
1998 års bästa spel. Fantastiskt agent-äventyr. *PSM 14*

Metal Gear Solid: Special Missions Action **8**
För dig som behöver mer *Metal Gear Solid*-action. *PSM 23*

Michael Owen´s World League Soccer ´99 Fotboll **8**
Det här fotbollsspelet behöver inte skämmas i din spelsamling. *PSM 14*

Mighty Hits Shoot ´em up **6**
Ett spel att hyra för en kvälls förströelse. *PSM 25*

Mission: Impossible Action/äventyr **6**
Äventyr som inte ger något vidare helhetsintryck. *PSM 23*

Monkey Hero RPG **7**
Hyggligt spel som inte räcker hela vägen. *PSM 14*

Monsterseed RPG **6**
Långt ifrån lika flott som *Final Fantasy VII*, men det vinner litet på sin originalitet. *PSM 21*

Mortal Kombat 4 Beat ´em up **5**
Det går att göra betydligt bättre beat ´em up-spel än så här. *PSM 9*

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero Beat ´em up **1**
Ett av de sämsta spelen någonsin. *PSM 2*

Moto Racer 2 Racing **7**
Betyget dras ner av ett antal irriterande småsaker. *PSM 12*

Motorhead Racing **8**
En verklig adrenalinkick, med en hop vågade och intressanta idéer. *PSM 5*

MTV Snowboarding Snowboard **6**
Ett spel som helt undviker att överraska oss. *PSM 24*

Music 2000 Musik **9**
Fantastiskt musikmakarprogram i ny tappning. Nu ännu bättre! *PSM 24*

Music: Music Creation for the PlayStation Musik **9**
En kombination av sequencer och synth. Lika anmärkningsvärt som lysande. *PSM 13*

N2O Shoot 'em up **7**
Ett stycke hyfsad underhållning som skulle göra sig bäst som budgetspel. *PSM 8*

Nascar '99 Racing **5**
I ett annat universum kanske det här spelet skulle funka. *PSM 12*

NASCAR 2000 Racing **7**
Det finns en risk att man tröttnar om man inte älskar *NASCAR*-racing. *PSM 25*

NBA Hangtime Basket **6**
Hyfsat kul basketspel, men det sticker inte ut från mängden. *PSM 2*

NBA In the Zone '99 Basket **5**
Ett medelmåttigt basketspel som ingen kommer att spela nästa säsong. *PSM 19*

NBA Live '99 Basket **8**
Ännu ett bra basketspel från EA. *PSM 14*

NBA Pro '98 Basket **7**
Ett välbalanserat basketspel som bjuder på timmar med underhållning. *PSM 4*

NHL Faceoff 2000 Hockey **4**
Fulaste och sämsta hockeyspelet hittills. Omöjligt att spela. *PSM 25*

Need for Speed 3: Hot Pursuit Racing **7**
Spelet för dig som gillar biljakter och dolda bonusar. *PSM 6*

Need for Speed Road Challenge Racing **8**
Mycket roliga polisjakter, men det kan knappast mäta sig med *Ridge Racer Type 4*. *PSM 18*

Newman Haas Racing Racing **8**
Ett riktigt bra racingspel, främst tack vare dess härliga körkänsla. *PSM 4*

NHL '99 Hockey **8**
Inget solklart köp för dem som redan har 98 års version. *PSM 12*

NHL Championship 2000 Hockey **8**
Det enda hockeylиret som på allvar konkurrerar med EA:s *NHL*-serie. *PSM 24*

NHL Face Off '99 Hockey **6**
Puck-action utan djup och finess. *PSM 17*

Ninja: Shadow of Darkness Beat 'em up **6**
Ett trist spel som inte känns genomarbetat. *PSM 10*

No Fear Downhill Mountainbiking Racing **6**
Det är onekligen ovanligt med ett cykelspel, men så blev det inte särskilt spännande heller. *PSM 24*

O.D.T. 3D-äventyr **7**
Den skrala grafiken förstör ett i övrigt rätt bra spel. *PSM 13*

Omega Boost Shoot 'em up **7**
Förför med sitt vackra yttre, men förvirrar med sitt gammalmodiga stuk på spelandet. *PSM 19*

ONE Shoot 'em up **6**
Ett intensivt och spännande spel, men på tok för kort. *PSM 3*

Pac-Man World 3D-plattform **7**
Pac-Man i tre-dimensionellt plattformsspel. Det funkar faktiskt. *PSM 24*

Pandemonium Platinum Plattform **6**
Köp originalet i stället för den enkla uppföljaren. *PSM 6*

Peak Performance Racing **6**
Intrycket dras ned av en medioker spelmotor och oinspirerad grafik. *PSM 3*

Pet in TV Tamagotchi **5**
För svårt för barn och för tråkigt för vuxna. *PSM 11*

PGA Tour '98 Golf **7**
Ett mycket bra spel för den som inte äger ett golfspel. *PSM 1*

Pitfall 3D: Beyond the Jungle Plattform **7**
Ett bra plattformsspel med trevlig grafik. *PSM 5*

Plane Crazy Racing **4**
Ignorera det här spelet, som låter mycket roligare än det är. *PSM 20*

Pocket Fighter Beat 'em up **8**
Återigen visar Capcom hur väl deras 2D-koncept håller. *PSM 11*

Point Blank Shoot 'em up **7**
Tillfredsställer de skjutglada bland oss. *PSM 5*

Point Blank 2 Shoot 'em up **8**
Klart roligt spel för dig med ljuspistol. *PSM 22*

Pool Shark Biljard **8**
En bra biljardsimulator som lyckas med det mesta. *PSM 13*

Populous: The Beginning Strategi **8**
Det drar dig in i en fascinerande och magisk värld. *PSM 16*

Pop 'n' Pop Pussel **8**
Ännu ett tokbra pusselspel från Taito som kommer hålla dig vaken på nätterna. *PSM 25*

Porsche Challenge Platinum Racing **7**
Ett välgjort bilspel som dock saknar gradde på moset. *PSM 5*

Power Boat Racing Racing **5**
Ett riktigt dåligt båt-racingspel. *PSM 7*

Power Soccer 2 Fotboll **7**
Blandningen mellan brutalitet och finesser gör spelet till en vinnare. *PSM 1*

Poy Poy Action **7**
Hur kul som helst så länge man har kompisar. *PSM 4*

Premier Manager '98 Managerspel **7**
Ett litet misslyckat försök att fylla ett stort tomrum. *PSM 6*

Premier Manager '99 Managerspel **7**
Det här spelet är rätt detaljfattigt och har en del svagheter. *PSM 15*

Pro 18 World Tour Golf Golf **8**
För dig som längtar efter en mer seriös golfsimulering. *PSM 18*

Pro Pinball: Big Race USA Flipper **3**
Grafiken är det enda som är bra med det här spelet. *PSM 15*

Psybadek Diverse **4**
Psybadek försöker alldeles för mycket att vara hippt och misslyckas kapitalt. *PSM 13*

Puchi Carat Pussel **7**
Inte lika beroendeframkallande som *Bust-a-Move*, men rätt bra ändå. *PSM 23*

Puma Street Soccer Fotboll **3**
Det här är verkligen ett skrattretande försök till ett fotbollsspel. *PSM 18*

Quake II Action **10**
Hur i hela friden kunde Hammerhead konvertera PC-spelet till PlayStation? Helt enkelt enastående! *PSM 23*

Reel Fishing Fiske **5**
Genomgående oinspirerande fiskespel både vad gäller utförande och innehåll. *PSM 25*

R-Type Delta Shoot 'em up **8**
Ett underbart shoot 'em up som snabbt blir mycket frenetiskt. *PSM 17*

Racing Simulation Monaco Grand Prix Racing **7**
Den dåliga kontrollen gör att spelet haltar betänkligt. *PSM 16*

Rainbow Six Action/strategi **5**
Terroristbekämpningsspel som misslyckas med allt. *PSM 23*

Rally Cross 2 Racing **6**
Ett halvdant rallyspel. *PSM 16*

Rampage 2: Universal Tour Plattform/arkad **5**
Det var kul förut. Inte nu. *PSM 18*

318 SPEL BETYGSATTA

Rascal Plattform **5**
Ett otroligt snyggt spel, men väldigt litet underhållning för pengarna. *PSM 4*

Rat Attack Pussel **4**
Dötrist pusselspel där du ska fånga råttor. *PSM 22*

Reboot: Countdown to Chaos 3D-shoot 'em up **7**
Välgjord miljö och kul kontroll, men vi har sett det mesta förut. *PSM 5*

Red Alert Realtidsstrategi **9**
En klassiker du bara måste äga. *PSM 1*

Resident Evil 2 Äventyr **9**
Ett klassiskt spel som är minst lika bra som sin föregångare. *PSM 4*

Retro Force Shoot 'em up **5**
Retrospel i all ära, men det här ska du inte köpa i alla fall. *PSM 16*

Ridge Racer Revolution Platinum Racing **7**
Är man inte en *Ridge Racer*-fan finns det bättre bilspel. *PSM 4*

Ridge Racer Type 4 Racing **9**
Inte lika varierande som *Gran Turismo*, men här är det arkadracing som gäller. *PSM 17*

Road Rash Racing **5**
Road Rash är inte ens värt Platinum-priset. *PSM 3*

Road Rash 3D Racing **7**
Ingen höjdare, men funkar för stunden. *PSM 7*

Roadster Trophy Racing **5**
Bilspel utan själ. Men du kan satsa pengar på loppen. Alltid något. *PSM 24*

Rogue Trip Racing **6**
Överlag är *Rogue Trip* bra, men det faller på köregenskaperna. *PSM 12*

Rollcage Racing **9**
Fartfyllt och adrenalinstinnt bilspel som inte låter dig slappna av en sekund. *PSM 15*

Rugrats 3D-äventyr **4**
Misslyckad omarbetning av bitvis lyckad TV-underhållning. *PSM 16*

Running Wild Racing **5**
Ett simpelt spel som inte rår på andra spel i samma genre. *PSM 16*

Rushdown Sport **3**
Ett deprimerande dåligt spel. Använd cd:n som ölunderlägg så fyller den åtminstone någon funktion. *PSM 14*

S.C.A.R.S. Racing **8**
En trevlig utmanare till *Circuit Breakers*. *PSM 9*

San Fransisco Rush Racing **4**
Det här är rena smörjan. *PSM 10*

Sentinel Returns Bra fråga **5**
Ny variant av gammalt spel som inte håller måttet. *PSM 9*

Shadow Gunner Shoot 'em up **6**
Shoot 'em up i all ära, men då måste de göras bättre än så här. *PSM 14*

Shadow Master Shoot 'em up **5**
Ett snyggt spel, men inte mycket mer. *PSM 2*

Shadowman 3D-äventyr **8**
Höjer sig över vanliga 3D-äventyr med sin tunga atmosfär. *PSM 23*

Silent Hill Äventyr **10**
Riktigt ruggigt skräckäventyr. En riktig milstolpe. *PSM 20*

Sled Storm Racing **8**
Att åka snöskoter är rätt kul. *PSM 23*

Snow Racer Sport **8**
En utmärkt kombination av skid- och snowboardåkning. *PSM 5*

Soul Blade Platinum Beat 'em up **10**
Minst lika bra som *Tekken 2* och 3. *PSM 7*

Space Invaders Shoot 'em up **4**
Originalet var mycket bättre. *PSM 25*

Spawn: The Eternal Äventyr **4**
En riktig besvikelse. Undvik. *PSM 6*

Speed Freaks Racing **9**
Tyngdpunkten ligger på spelbarhet, och *Speed Freaks* innehåller allt man kan begära. *PSM 21*

Spice World Idolspel **4**
Kan kanske uppskattas av Spice Girls-fanatiker. *PSM 8*

Sports Car GT Racing **2**
Ett sjukligt dåligt racingspel. *PSM 18*

Spyro 2: Gateway to Glimmer 3D-plattform **10**
Ett otroligt stort och varierat plattformsspel som är hur kul och gulligt som helst. *PSM 23*

Spyro the Dragon Plattform **8**
Ingen större utmaning i början, men det växer ju mer man spelar. *PSM 12*

Star Wars Episode I: The Phantom Menace Action/äventyr **6**
Som filmen, ungefär. Halvdant, med andra ord. *PSM 23*

Star Wars: Masters of Teräs Käsi Beat 'em up **6**
Har sina poänger men är knappast det perfekta beat 'em up-spelet. *PSM 5*

Steel Reign Shoot 'em up **5**
Ett medelmåttigt försök att återskapa *Battlezone* på PlayStation. *PSM 2*

Streak Sport **6**
Kunde ha blivit ett bra spel, men förstörs av en alltför känslig kontrollmekanism. *PSM 13*

Street Fighter Alpha 3 Beat 'em up **9**
Om man anser att spelbarhet är viktigare än grafik så ska man läsa betyget som 10. *PSM 16*

Street Fighter Collection Beat 'em up **8**
Trots att samlingen inte känns så aktuell är det en trevlig historielektion. *PSM 3*

Street Fighter Collection 2 Beat 'em up **7**
Här finns inte mycket nytt. *PSM 17*

Street Skater Skateboard **8**
Otroligt dålig grafik, men ändå ett helt okej skateboardspel. *PSM 16*

Super Football Champ Fotboll **3**
Bara en idiot skulle köpa det här spelet. *PSM 1*

Swing Pussel **6**
Pendlar i svårighetsgrad mellan det frustrerande och det omöjliga. För dig som söker en rejäl utmaning. *PSM 16*

Syphon Filter Shoot 'em up **8**
Gillar du *Metal Gear Solid* är *Syphon Filter* ett måste. *PSM 19*

T'ai Fu: Wrath of the Tiger Beat 'em up **5**
Inte det minsta roligt eller engagerande. *PSM 17*

Tank Racer Racing **6**
Nyskapande racingspel med charm. Tyvärr också hejdlöst fult. *PSM 16*

Tarzan Plattform **7**
Snyggt och trevligt plattformsspel från Disney, precis som man förväntar sig. *PSM 23*

Tekken 2 Platinum Beat 'em up **10**
Ett fantastiskt fightingspel. *PSM 7*

Tekken 3 Beat 'em up **10**
Det bästa fightingspelet som någonsin gjorts. *PSM 9*

Tenchu Action **7**
Dålig kontroll förstör litet i detta spännande ninja-spel. *PSM 11*

Tennis Arena Tennis **7**
Ett överraskande kul spel. Skickligt animerat och fyllt av fantasi. *PSM 1*

Test Drive 4 Racing **7**
Snyggt och snabbt med många banor, men det saknar känsla. *PSM 1*

Test Drive 5 Racing **6**
Ett överväldigande mediokert bilspel. *PSM 13*

The Fifth Element 3D-action **4**
Där filmen saknade innehåll hade den åtminstone stil. Spelet har ingetdera. *PSM 11*

The War of the Worlds Action **6**
Några bra idéer förstörs av ett dåligt utförande. *PSM 23*

The X-Files Äventyr 3
En interaktiv film baserad på *Arkiv X* där du bestämmer handlingen. Kan det bli något annat än ett fiasko? *PSM 22*

Theme Hospital Simspel 8
Udda, underhållande och väldigt smart. *PSM 4*

This is Football Fotboll 7
Inte alls så bra som vi hade hoppats. För mycket krångliga knappkombinationer. *PSM 24*

Tiger Woods ´99 Golf 6
En hyfsad golfsimulator för en nybörjare, men den innehåller dålig grafik och tramsiga effekter. *PSM 15*

TOCA 2: Touring Cars Racing 9
Ett av de bästa racingspelen, och det är väldigt kul. *PSM 13*

Tomb Raider 3 3D-äventyr 10
Otroligt bra. Man fortsätter helt enkelt tills man klarat av det. *PSM 13*

Tomb Raider Platinum 3D-äventyr 10
Ett av de bästa TV-spelen genom tiderna. *PSM 5*

Tomb Raider: The Last Revelation 3D-äventyr 10
Ett stämningsfullt, vackert och välgjort spel. Vår favorit i *Tomb Raider*-serien. *PSM 23*

Tombi Plattform 8
Grabbar tag i dig direkt med sina ständiga och varierande utmaningar. *PSM 9*

Tommi Mäkinen Rally Racing 6
En besvikelse. *PSM 8*

Tony Hawk´s Skateboarding Skateboard 9
Det klart bästa skateboardspelet till PlayStation. Suverän grafik och kontroll och enorma banor. *PSM 22*

Total NBA ´98 Basket 8
Ett av de bästa spelen i genren, men det saknar nymodigheter. *PSM 7*

Trap Runner Strategi 6
Om du och några kompisar är ute efter den riktiga retrokänslan är det här kul. Men spela det inte ensam. *PSM 19*

Treasures of the Deep 3D-shoot ´em up 7
Långsamt, men tillfredsställande mångfacetterat. *PSM 8*

Triple Play 2000 Baseboll 7
Ett helt okej basebollspel för er som gillar sånt. *PSM 19*

UEFA Champions League Fotboll 9
Ett välgjort spel som förenar *FIFA*-seriens fina grafik med antalet manövrar i *ISS Pro*. *PSM 17*

UEFA Striker Fotboll 8
Ett riktigt trevligt fotbollsspel, men det har sina brister i försvarsspelet. *PSM 23*

UmJammer Lammy Musik 8
Uppföljaren till *PaRappa the Rapper* är lika kul och bjuder på en del nyheter. *PSM 22*

Unholy War Strategi 6
Intressant, men inte ett helt lyckat försök att para ihop action och strategi. *PSM 11*

V-ball: Beach Volley Heroes Volleyboll 8
En väldigt trevlig och oväntad överraskning. *PSM 7*

V-Rally 2 Racing 10
Det enda rallyspelet som på allvar hotar *Colin McRae Rally*. *PSM 19*

V2000 Strategi 7
En intrikat blandning av strategi, taktik och skjutande. *PSM 11*

Wargames: Defcon 1 Shoot ´em up 8
Tillräckligt med våldspyssel för att roa de flesta i familjen. *PSM 8*

Warhammer: Dark Omen Realtidsstrategi 8
Ett utmärkt fantasy-strategispel. *PSM 5*

Warzone 2100 Realtidsstrategi 9
Utan tvekan det bästa realtidsstrategispelet till PlayStation. *PSM 17*

Wayne Gretzky´s 3D Hockey ´98 Hockey 4
Inget att ha, ens om man älskar ishockey. *PSM 6*

WCW Mayhem Wrestling 7
Ett hyfsat wrestlingspel. *PSM 24*

WCW Thunder Wrestling 3
Usel spelbarhet gör att inte ens wrestlingfanatiker bör köpa det här spelet. *PSM 16*

Victory Boxing 2 Boxning 8
Boxningsfans kommer älska det här spelet. *PSM 11*

Vigilante 8 Action 7
Skojigt i kortare tvåspelarstrider. *PSM 7*

Vigilante 8: Second Offense Action 5
Ett mediokert action-bilspel som inte tillför något nytt till genren. *PSM 25*

Wild 9 Plattform 7
Bara ytterligare ett plattformsspel. *PSM 10*

Wild Arms RPG 9
Ett snyggt, polerat och framför allt roligt RPG-äventyr från Sony. *PSM 10*

Wing Over 2 Flygsimulator 4
Om du gillar att flyga, spring in på närmaste resebyrå i stället för att köpa det här skräpet. *PSM 18*

Wipeout 2097 Platinum Racing 9
Även om du har föregångaren måste du köpa *Wipeout 2097*. *PSM 3*

Wipeout 3 Racing 9
Snyggare, snabbare och bättre. Tredje spelet i serien är det bästa. *PSM 22*

Viper Shoot ´em up 6
Trist spelidé och antik grafik. *PSM 8*

Virus Action/äventyr 4
Uselt designat och slarvigt genomfört. *PSM 20*

World Cup ´98 Fotboll 9
Bättre fotbollsspel går knappast att göra. *PSM 7*

World League Basketball Basket 5
Det är väldigt svårt att engagera sig när alla spelare är värdelösa. *PSM 3*

World League Soccer Fotboll 7
Roligt och utmanande om man tränar tillräckligt hårt. *PSM 6*

Worms Armageddon Strategi 8
Att skjuta maskar med andra maskar är jättekul om man är några kompisar. *PSM 24*

Worms Platinum Strategi 8
Ett knasigt strategispel som är jättekul med kompisar. *PSM 4*

VS Beat ´em up 7
Tillräckligt annorlunda för att rekommenderas. *PSM 7*

Wu Tang: Taste the Pain Beat ´em up 8
Blodigt och lite roligt beat ´em up med rapparna i Wu-Tang Clan som slagskämpar. *PSM 24*

WWF Attitude Wrestling 8
Det bästa wrestlingspelet till PlayStation. *PSM 21*

WWF War Zone Wrestling 7
Snygg grafik men sämre spelbarhet i detta wrestlingspel. *PSM 10*

X Games Pro Boarder Snowboard 7
Fångar sportens coola image, men det ytliga spelinnehållet förstör. *PSM 15*

X-Men: Children of the Atom Beat ´em up 7
Det finns betydligt bättre beat ´em up-spel på marknaden. *PSM 4*

Yo Yo´s Puzzle Park Pussel 7
Småkul, mysigt och busigt pusselspel. *PSM 18*

Z Strategi 7
Det har sina kvaliteter. Rekommenderas dock inte till alla. *PSM 2*

Zero Divide 2 Beat ´em up 5
Ett medelmåttigt beat ´em up. Vi spelar hellre *Tekken 1, 2* eller *3*. *PSM 12*

INSÄNDARE

Snigelpost: Insändare, Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

**Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material.
Vi skickar inga svar privat.**

GT-FÖRVIRRING

Hej!
Jag undrar vad det är för skillnad på *GT 2* och *GT 2000*?
Zeb

Hallå där!
GT2 står för *Gran Turismo 2* och kommer nu i februari till gamla vanliga PlayStation. *GT 2000* står för *Gran Turismo 2000* och kommer till PlayStation2. Det lär bli något i hästväg!
Red

EN ODDWORLD-FANS BEKÄNNELSER

Hej PSM
Jag är ett Oddworld-fan.
Ett riktigt Oddworld-fan.
Ett riktigt, riktigt...
I alla fall, vad jag försöker säga är att jag förundrades när jag såg bilderna från *Munch's Oddysee*. Jag vet att det jag ber om är krävande, efter som tydligen bara 5 procent av spelet är färdigt ännu, men när ni får mer material om tidigare nämnt spel skulle ni väl kunna visa det? Grafiken var ju superb!
En annan sak, i ett av era nummer står det att PlayStation2:s minneskort inte kommer kunna spara filer från gamla spel, men min fråga är: Kan man ta ett gammalt minneskort och använda till sin PlayStation2 för att spara gamla spel?
Ett påpekande från min sida är också att jag blev väldigt glad när jag fick PSM nummer 23, för utsidan på CD-fodralet var färgglatt och det stod vilka spel skivan innehöll. "Skönt" tänkte jag, nu är det inte lika jobbigt att leta efter demoskivan med just dom och dom spelen, eftersom demoskivorna annars bara har olika nummer(som "euro demo 45" eller nåt). Men i mitt nästa nummer var demoförpackningen som vanligt igen, vit och jobbig.
Tack för en bra tidning.
Abe

Hej Abe!
Vi lovar att återkomma med mer bilder och information om *Munch's Oddysee* så snart vi kan! Fast vi har inget nytt ännu. Angående minneskortproblematiken är det troligt att man kan använda gamla minneskort till gamla spel, men det är inte bekräftat utan bara en kvalificerad gissning. Det är tänkt att alla CD-fodral i framtiden ska vara av den färgglada och informativa sorten, men såhär i startskedet är det några småproblem som måste redas ut först. Det här numret hade antagligen ett vanligt vitt fodral, men i nästa nummer ska vi förhoppningsvis ha kommit igång med den snyggare varianten på allvar!
Red

EKONOMISK PAPPA

Hej!
Jag är 29 år och pappa till en 7-åring och en 9-åring och vi gillar alla att spela. Jag har följt debatten om piratspel och spelpriser och tycker som dom flesta andra att det är fel med piratspel men att spelen är för dyra. Ett bra alternativ tycker jag att Platinumspelen är då man kan köpa kvalitetsspel för halva priset, men det är alldeles för få spel som kommer ut som Platinum. Jag undrar vem som bestämmer vilka spel som skall bli Platinum? Finns det Platinumspel i andra länder än Sverige?
Tacksam för svar
Magnus

Hej Magnus!
Platinumspelen är en budgetserie som bestäms av Sony. Det är alltså till att börja med bara spel som ges ut av Sony som kan bli Platinum-spel, och i övrigt brukar det gå till så att några av de bäst säljande spelen som är runt ett år gamla blir Platinum-spel. Detta bestäms alltså av Sony och finns över hela världen. Det är således ingen skillnad på Platinum-sortimentet i olika länder. Vi håller med om att det är en lysande idé att köpa Platinum-spel för sina pengar, eftersom de bara kostar runt 250 kronor. Har ni inte plockat upp *Tekken 3*, *Soulblade*, *Colin McRae Rally* och *Gran Turismo* än så ska ni veta att de bara är några av de toppenspel som finns i Platinum-serien!
Red

OSÄKER

Tja PSM!
Jag är en kille som är 11 år och älskar datorer och TV-spel. Jag undrar om det är billigare att köpa originalspel eller bränna spel och vilket är säkrast?
Arby Cool

Ohm...
Om du åker fast för piratkopiering kan du få böta 250 000 kronor och åka in i finkan i två år. Så vi vill väl påstå att det både är billigare och säkrare att köpa originalen...
Red

OM PAPPFODRAL

Tjena PSM!
Jag tycker er tidning är mycket bra. Bättre nu när ni ändrat layouten lite. Jag har några frågor.
1. Jag har lagt märke till att ni har tagit bort symbolerna för bland annat hur många spelare man kan vara i ett spel, minneskort-kompatibilitet med mera. Varför har ni gjort så? Nu vet man ju inte om spelet stödjer minneskort.
2. Ni visar demo-omslaget lite här och där i tidningen, men så ser inte omslaget jag har ut. Det är bara ett tråkigt vitt pappersfodral. Förra månaden fanns ett pappfodral med bilder, men inte denna månaden. Vad beror det på?
3. Varför har ni inte planscher på spel? Det vore fräckt.
4. Det vore väldigt kul med mer fusk och lösningar till många spel!
Mattias

Hej Mattias!
Tack för berömmet. Vi går rakt på svaren.
1. Antalet spelare anges i faktarutan vid recensionerna, och finns det allvarligt talat något spel som inte stödjer användandet av ett minneskort? I så fall skulle vi nog klaga på det i själva recensionstexten!
2. Vi har haft lite produktionstekniska problem med CD-fodralet, men från och med nästa nummer räknar vi med att det ska finnas med på samtliga tidningar.
3. Vi har märkt att många av våra läsare är pigga på plansch-idén. Vi ska ta upp saken till diskussion så får vi se vad som händer. Vad tycker ni andra?
4. Du bad om mer fusk och lösningar, och du får det! Fyra sidor, för att vara exakt. Vi kanske till och med gör det i alla nummer framöver, men det är inte bestämt ännu. Vi vill ju gärna ha plats med så många spelrecensioner som möjligt.
Red

GILLAR CHIPS

Hej PSM!
Jag har några frågor om PS2.
1. Kommer PS2 att ha extra mod-chip som multi-x chip så att man kan spela importerade spel?
2. Jag läste i förra numret lite om PS2 och att knapparna på PS2-handkontrollen kommer att ha 256 steg. Hur är det möjligt? För övrigt tackar jag för en bra tidning.
Alexander B

Hej Alexander!
1. Eftersom spelbranschen mer eller mindre sätter likhetstecken mellan multi-x-chips och piratkopiering tycker jag vi kan utesluta att PS2 kommer innehålla ett dylikt chip.
2.Knapparna känner av hur hårt du trycker på dem. Tekniken finns sedan länge i till exempel elektroniska pianoklaviaturer. Exakt hur tekniken fungerar kan vi inte gå in på här.
Red

ADRESS ÄR BRA ATT HA

Hej!
Hur vet ni vart ni ska skicka minneskortet till han eller hon som skrivit månadens brev?
Signatur saknas

Hej där!
Tja, en adress underlättar ju. Tips till alla som aspirerar på titeln "månadens brev": inkludera returadress i brevet! Om ni mailar in insändare kan vi alltid maila tillbaka och fråga om postadressen.
Red

VI FÖREDRAR E-POST

Hej PSM!
Jag känner mig lite fånig, för jag skriver bara en insändare för att fråga om ni helst tar emot insändare per brev eller e-post? Fånigt va?
Fåntratten

Tjena!
Som Malena Ivarsson skulle säga: nejdå, du är inte fånig, du är helt normal. För att svara på din fråga är det faktiskt så att vi helst tar emot insändare per e-post. Det är mycket smidigare än att sprätta brev hela dagarna. Mailadressen står högst upp på sidan.
Red

BÄTTRE OCH SNYGGARE

Hej PSM! Jag slutade köpa tidningen efter nummer 19 för att jag var trött på utseendet på den. Men nu har jag köpt senaste numret och funderar på att börja prenumerera. Tidningen har nu allt man vill ha: fäger, stora och många bilder, och så står det vem som skrivit recensionerna. Nu fattas bara en lista på alla spel som recenserats och deras betyg.
Peter

Hej Peter!
Vi tackar för berömmet. Och så kan vi informera om att vi hade en komplett listning av alla recenserade spel i nummer 1/00. Vi har nog inte plats att göra

det till en vana, men listan lär dyka upp igen lite nu och då. Kanske två gånger per år? Ja, det låter bra...
Red

YAROZE-FUSK EFTERLYSES

Hej PSM
Tack för att ni gör en så bra tidning.
Nu till min fråga.
Det är ju så många som köper eran tidning för att den innehåller allt man vill veta. Men skulle den inte bli ännu bättre om ni hade en sida med *Net Yaroze*-fusk? För det är många som kör era *Net Yaroze*-demon, kommer långt, fastnar, stänger av och lägger bort demon.
Squall

Hej Squall,
Nu är det så att det nog inte finns så särskilt mycket fusk till *Yaroze*-spelen. Vi vet inte om du tänkt på det, men fusken finns inte i spelen av en slump, utan läggs dit med flit av programmerarna. Vad vi vet finns det inte särskilt mycket fuskkoder eller dylikt till *Yaroze*-spelen.
Red

DREAMCAST ELLER PS2 BÄST?

Hej PSM!
Tack för en utmärkt tidning!
Kommer *Final Fantasy IX (9)* till PlayStation eller till någon annan enhet någon gång?
Och så undrar jag vad det är för skillnad på PlayStation2 och Dreamcast och vilken som är bäst?
Blazec

Tjena Blazec!
Square vill varken bekräfta eller dementera om det kommer några fler *Final Fantasy*-spel.
Men så länge serien är så här otroligt populär vore det ekonomiskt oförsvarbart av Square att inte komma med ytterligare uppföljare.
Ska man sedan diskutera skillnaderna mellan Dreamcast och PlayStation2 kan man hålla på ett tag.
Väldigt kortfattat kan man väl säga att PS2 kommer kunna spela DVD-filmer och kan således också använda DVD-skivor för att lägga spel på.
Dreamcast använder sig av något de kallar GD-ROM, som rymmer 1 000 megabyte, medan en DVD kan rymma omkring 4,7 gigabyte! Dessutom kommer både processorn och grafikkretsen i PS2 vara långt snabbare och bättre än de i Dreamcast-maskinen.
Men så är ju också Dreamcasten ett år äldre än PlayStation2, vilket i sådana här fall är en evighet.
Red

VAD HÄNDER MED OSS I FRAMTIDEN?

En vanlig fråga som kommer hit till PlayStation-Magasinet är vad som kommer hända med tidningen när PlayStation2 har lanserats. Kommer vi skriva om PlayStation2? Kommer vi starta en ny tidning enbart för PlayStation2? Eller kommer vi lägga ner tidningen, sno företagets handkassa och köpa godis för pengarna i Pressbyrån i Gnesta? Det abslout troligaste är att vi kommer göra en tidning som både recenserar gamla PlayStation-spel och PlayStation2-spel, men riktigt säkra kan vi inte vara än. Tänk på att det är långt kvar tills PlayStation2 kommer hit, så mycket kan hända tills dess. Vi återkommer med mer information så snart vi vet något mer.
Red

FLER BREVSIDOR, TACK!

Hej PSM!
Ungefär hur många brev får ni i månaden på redaktionen, och hur gör ni när ni väljer vilka brev som ska vara med på er sida?
Kan ni inte göra er brevsida en aning större? Det är nog många som skulle vilja det. Sedan undrar jag vilket av *Resident Evil*-spelen som filmen kommer baseras på?
Chris Redfield

Hej Chris!
Vi får väl in en sisådär hundra brev per månad, och vi hörsammar din bön om fler insändarsidor i detta nummer, som du kan se. Och vi kommer kanske att fortsätta med det framöver också!
Resident Evil-filmen kommer antagligen inte att följa något av spelen slaviskt, utan kommer nog snarare vara löst baserad på spelen. Om den nu någonsin blir verklighet.
Red

SUGEN PÅ SOUTH PARK

Hej PSM
Ni har skrivit om *South Park* i två av era nummer så nu undrar jag:
1. Vilken del rekommenderar ni?
2. När kommer spelen ut i handeln?
3. Vad kommer de att kosta?
Med vänliga hälsningar
Rickard

Hallå där!
I detta nummer av PlayStation-Magasinet kan du läsa recensioner på två av spelen, nämligen *South Park* och *South Park: Chef's Luv Shack*. Du kan också läsa en provspelat om *South Park Rally*, det tredje spelet i serien.
Den trista sanningen är nog tyvärr att inget av spelen är särskilt bra. Ska vi vara riktigt ärliga så är de faktiskt asdåliga. *South Park Rally* har vi i och för sig inte recenserat än, men det verkar sannerligen inte bli bra. Bara så du vet. Och vi gillar ändå *South Park*. Så tänk på det innan du lättar på plånboken.
Red

MÅNADENS BREV

GALEN I FINAL FANTASY VIII

Hejsan!
Jag har efter ca 90 timmar (!) avslutat spelet *Final Fantasy VIII*. Eller spelat och spelat... det har varit mitt liv den senaste månaden.
Det har varit totalt omöjligt att slita sig från den otroligt komplexa storyn och dess underbara intriger. Att grafiken sen är i toppkvalité gör ju inte saken sämre.
Aldrig förr har jag spelat ett spel med sån inlevelse eller personligt engagemang som just *Final Fantasy VIII*.
Visserligen saknar jag en del funktioner som fanns i föregångaren som till exempel materierna eller de många hemligheterna. Men jag tror att många glömmer att *FF*-serien är olika för varje gång och man borde nog egentligen inte jämföra de båda (otroligt bra) spelen.
Fast det är svårt att låta bli då jag hoppas på att nästa spel kommer att vara en blandning av det bästa från de båda.
Men ni på PSM måste hålla med om att outrot på *Final Fantasy VIII* är nästan magiskt och otroligt vackert.
Så jag tycker att alla som får en slant över genast ska springa och köpa detta mästerverk. Ingen kan tycka att det vore slöseri med pengar eller tid, eftersom *Final Fantasy VIII* är en milstolpe i spelhistorien.
Tack Squaresoft!!!
Vill även säga några saker i debatten om brända spel. Jag vet att spelen kan vara ganska dyra och jag har inte heller råd att köpa så många spel som jag skulle vilja, men det finns ju faktisk begagnat.
Själv så byter jag alltid in det spel jag köpte sist och får då tillbaka hälften av det jag la ut på det. På så sätt kostar ett spel aldrig mer än 250 kronor och det kan man faktiskt undvara.
Det säger ju sig självt att om alla skulle börja bränna spel så fanns det ju snart inga nya spel alls. Tänk efter före nästa gång.
Borde inte föräldrarna ta lite ansvar i den här frågan?
Skulle även vilja veta om det kommer något nytt spel i *Warhammer*-serien snart, eller nåt liknande? Det finns för lite bra strategispel till PlayStation.
Tack för en bra tidning.
Jens

Tjena Jens!
Ja, *Final Fantasy VIII* verkar vara mycket omtyckt bland våra läsare. Vi har fått in rätt många insändare som höjer spelet till skyarna. Vi kan inte annat än hålla med, men undrar naturligtvis om det inte finns någon som tycker tvärtom?
Att byta in sina gamla spel är en mycket bra idé, och det finns flera butiker som har det som affärsidé, till exempel TV-spelsbörsen. Fler borde testa den metoden, precis som Jens skriver.
Något nytt *Warhammer*-spel lär inte vara på gång, men har du inte testat *Warzone 2100* än ska du göra det! Det fick betyget 9 i PSM 19.
Som tack för dina inspirerande ord får du ett minneskort från Joytech. Det kommer på posten!
Red



Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.




Resident Evil 3

VINN RYKANDE FÄRSKA SPEL

1–10 PRIS: SPELET *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS* FRÅN EGMONT.

RESIDENT EVIL 3

Shinji Mikamis senaste skräckäventyr *Resident Evil 3* har knappt hunnit komma ut på butikshyllorna än. Men redan nu kan du vara med och tävla om tio exemplar av detta mästerverk. Allt du behöver göra är som vanligt att ringa till vår tävlingstelefon och svara på ett antal frågor.

Skyll inte på oss sen när du inte kan sova, bara...

De läbbiga *Resident Evil*-spelen blir ofta utnämnda till klassiker så fort de släpps. Aldrig tidigare har ett PlayStation-spel frambringat sådana läskiga och skrämmande spelmoment som i *Resident Evil*-serien. Spelen handlar om olika specialagenter som tvingas kämpa mot horder av zombier och andra äckliga monster, och det här är inget för småbarn – det är blodigt och läskigt. Men det handlar inte om billigt våld för att dölja ett dåligt spel – i grund och botten är *Resident Evil*-serien mycket bra och spännande äventyrsspel. Och nu kan du alltså vinna det senaste spelet i serien: *Resident Evil 3: Nemesis*. Recension kommer i nästa nummer.

Här kommer den inledande frågan:

Vad heter personen som du styr i början av Resident Evil 3?

1. Giles
2. Jill
3. Jake

1–10 PRIS: SPELET *INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2* FRÅN KONAMI.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Gillar du inte skräck kanske du är mer inne på sport? *International Track & Field 2* är ett lysande sportspel som är hur kul som helst att spela mot kompisarna. Och nu kan du vinna det också! Det är bara att ringa och svara på några enkla frågor.

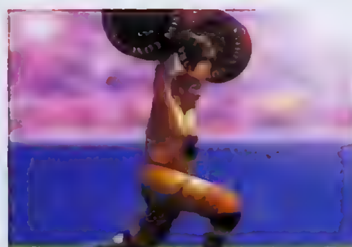
Skyll inte på oss sen när du får blåsor på fingrarna, bara...

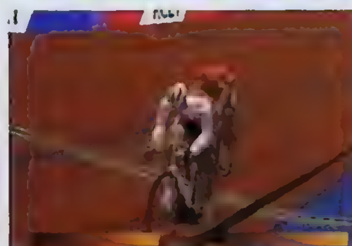
När det gäller att spela mot några kompisar är det få spel som kan tävla mot *Track & Field 2*. Här finns 12 sportgrenar att tävla i, och för det mesta handlar det om att man måste kunna trycka på handkontrollens knappar så snabbt som möjligt.
Det är påfrestande både för handkontrollen och fingrarna, men det är också hejdlöst kul om man är några stycken som tävlar mot varandra.
Recension kommer i nästa nummer.

Här kommer den inledande frågan:

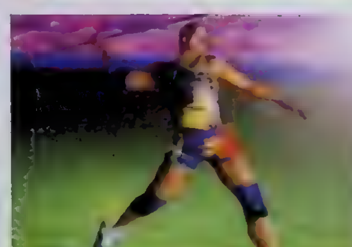
Hur högt hoppade Patrik Sjöberg när han satte världsrekord i höjdhoppning för många år sedan?

1. 2.44
2. 2.49
3. 2.42









GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0712-110 50 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i PlayStation-Magasinet 4/00. Priserna skickas ut i mitten av mars.

GRATTIS! NI VANN VÅRA TÄVLINGAR I NUMMER 25! PRISERNA ÄR PÅ VÄG MED POSTEN.

THIS IS FOOTBALL

1 pris:
Christian Johansson, Holmsjö

2–10 pris:
Peter Söderberg, Gävle, Sebastian Lindkvist, Sundsvall; Andreas Kvist, Onsala; Jimmy Johansson, Varberg; Fredrik Lennström, Spånga; Kenneth Larsson, Hjo; Peter Melhag, Stockholm; Fredrik Morén, Linghem; Adam Edvardsson, Borås.

11–20 pris:
Robyn Larsson, Storvik; Albin Lundh, Storvreta; Kaj Fridholm, Uppsala; Tobias Nyberg, Arboga; Sebastian Andersson-Hägg, Göteborg; Jens Harberg, Kvisselby; Alexander Berg, Bromma, Kristian Johansson, Holmsjö; Stefan Halling, Kumla; Peter Pettersson, Finspång.

CRASH TEAM RACING

1–10 pris:
Jonas Haag, Enköping; Joel Hermansson, Väja; Jon Åberg, Gnestad;Jimmy Berg, Deje; Arther Hansson, Malmö; Markus Eriksson, Borlänge; Dennis Andersson, Hallstahammar, Johan Ekstöm, Mölnlycke; Joakim Bergstrand, Norrtälje; Sebastian Andersson, Göteborg

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

VI HJÄLPER DIG MED ZOMBIE-UTROTNINGEN

Resident Evil 3: Nemesis

HETASTE SPELET JUST NU MÅSTE VARA *RESIDENT EVIL 3*, SOM SLÄPPS I DAGARNA. REDAN NU KAN VI GE ER LÖSNINGEN TILL ALLA KLURIGA PROBLEM I SPELET.

Den tredje delen i Shinji Mikamis succé-saga till PlayStation är äntligen här. I denna del, som har fått undertiteln *Nemesis*, får vi återigen stifta bekantskap med Jill Valentine från det första spelet. Även detta spel är fullt av zombier, mutanter och andra bestar som skall utrotas från denna jord.

Men vi som spelat de första spelen i serien vet att *Resident Evil* handlar om så mycket mer än att bara skjuta och springa, nämligen gåtor som kan vara nästan för kluriga ibland. Men ni känner oss – kolla in guiden nedan så ska vi hjälpa er på traven med de mest problematiska gåtorna.

VÄGEN TILL POLISSTATIONEN (UPTOWN)

EFTER ATT JILL HAR TAGIT sig ur lagret där hon startar spelet är nästa mål för henne att nå den polisstation som många kommer att känna igen från *Resident Evil 2*. För att komma dit måste Jill bege sig västerut från lagret hon startade i. Efter ett tag kommer hon fram till en källardörr som efter att hon provat öppna visar sig innehålla ett knippe zombier som bör oskadliggöras snabbast möjligt. Sen är det bara att knalla ner för trappan där man hittar tändargas som behövs för att komma vidare, samt ett hagelgevär som kan vara väl så bra att ha. Nu är det dags att få tag på en tändare till den gasflaska som Jill just hittade. Gå ut samma väg som du kom och ta sedan höger. Efter ett tag stöter du på en bar där du ska gå in. Väl inne i baren hittar du en gammal *Resident Evil*-kändis, nämligen Brad. Efter att tittat klart på en sekvens där Brad brottas med än zombie är det dags att utforska baren. Nära huvudentrén på ett bord finner du den tändare du behöver. Efter att du plockat upp den och lite annat smågodis som finns inne i baren ska du vandra ut bakvägen och springa på tills du hittar en dörr som ej går att öppna på grund av att den växt igen. Kombinera nu gasen och tändaren och använt på växtligheten vi dörren så kommer du sedan att kunna öppna dörren och fortsätta mot polisstationen.

POLISSTATIONEN

DET FÖRSTA SOM HÄNDER utanför polisstationen är att du får se ett stort vidunder döda Brad (de som gått in på djupet i *Resident Evil 2* får här vissa förklaringar). Sedan vänder sig denna best mot dig och du får ett val att antingen springa in på stationen och gömma dig eller att slåss för fulla muggar. Detta val har inget att göra med utgången av spelet så du kan göra som du vill. Vilket du än väljer så kommer du förr eller senare att hamna i hallen till polisstationen. Här hittar du förutom en skrivmaskin där du kan spara spelet en dator som kräver ett id-kort. Om du slogs mot monstret utanför stationen har du fått tag på Brads kort och det är bara att sticka in det i datorn. Om du inte slogs så är det dags att leta upp ett annat kort inne i stationen. I vilket fall så får man här en kod som ska användas senare. Gå sedan igenom den västra dörren för att komma till en rad demolerade rum. Till slut kommer du fram till ett söndertrasat arkivrum som innehåller en hel rad arkivboxar. En av dessa boxar har en röd lampa som blinkar över sig – öppna denna box och hitta en blå ädelsten som kommer behövas senare i spelet. En annan box har ett sifferlås där en nummerkod behöver knappas in. Där ska du slå in koden som du fick när du använde datorn i hallen. Boxen innehåller en nyckel som kallas "emblem key". Leta nu reda på trappan till andra våningen och gå upp.

När du kommit upp till denna våning ska du använda din nyfunna nyckel på dörren i hörnet i statyrummet. I detta rum hittar du Jills klassiska låsdyrk på ett bord, samt ett vapen som antingen är en granatkastare eller en magnum beroende på vilken svårighetsgrad du spelar på. Ett fax väntar också i faxen som står på ett bord. Grabba tag i alla saker och bege dig ut samma väg som du kom in. När du försöker lämna rummet får du ett samtal på din komradio från någon som heter Carlos. Titta på denna sekvens och bege dig sedan tillbaka till trappan. Där väntar nu samma best som du mötte utanför polisstationen. Hans namn är Nemesis och han kommer dyka upp flera gånger under detta spel, så det är bara att vänja sig. Du kan även denna gång slåss mot honom eller fly som en fegis. Vill du fly så är det bara att springa ut ur stationen och springa tills han fastnar i ett gammalt bilvrak. Vad du än väljer så ska du efter detta ut från stationen. Gå nu söder förbi några eldar som brinner och sedan kommer du fram till en dörr. På dörren är det bara att använda den dyrk som du hittade inne i stationen och vips har du kommit till Downtown.

DOWNTOWN

DE FÖRSTA VIKTIGA att göra i Downtown är att hitta den bil som är ansluten till en batteriladdare och sedan norpa kabeln mellan bilen och laddaren. Efter lite mer snokande i Downtown hittar du snart en arkadhall. Öppna dörren, skjut som en galning på alla zombier och vandra igenom till nästa dörr och ut. På vägen mot den resturang som är din nästa destination hittar du ett rum där du kan spara och här hittar du också en rostig vev. Spara spelet, för allas vår Nemesis är nära. Leta nu upp resturangen som finns i närheten. Du kommer in i ett bakrum till detta ställe där du hittar ett skåp som du ska dyrka upp för att vidare hitta en eldgaffel. Gå sedan ut i matsalen där du hittar en lucka i golvet som kan öppnas med eldgaffeln som du hittade i det förra rummet. Öppnandet av luckan störs dock av att Umbrella-agenten Carlos stiger in och en scen utspelar sig. Mitt i samtalet kommer dock en annan gammal vän in i rummet – ja, han är tillbaka och denna gång är han riktigt arg. Ännu en gång får du ett val: att antingen smita ner i golvluckan eller



gömma dig i köket. Köket är det bästa alternativet för annars kommer Nemesis jaga dig igenom hela stan. En fight är nämligen denna gång oundviklig. Göm dig i köket och du får slåss mot Nemesis, men när du väljer detta alternativ har du Carlos på din sida som hjälper till.

Efter slaget ska du bege dig tillbaka till rummet där du hittade den rostiga veven och kunde spara spelet. Gå in i rummet om du behöver spara, fortsätt annars ner för korridoren tills du kommer till en dörr i slutänden. Följ vägen tills du kommer till Raccoon Press tidningshus. Här inne ska du först skjuta den stege som finns så att du kan komma åt en panel vid godisautomaten. Efter att ha manövrerat denna panel ska du gå till en annan panel som är i närheten av en eldsläckare och aktivera den. Det börjar nu brinna, men du tar ingen skada. Likaså hörs en explosion från våningen över men det är inget att bry sig om. Knalla i stället igenom den gröna dörren som finns inne i tidningshuset. Till slut kommer du fram till två zombier som vaktar en grön sten. Ryck fram din hagelbrakare eller vad du känner för och spräng ett par huvuden. Stenen är nu din och ditt uppdrag inne i detta hus är över.

Du har nu fått tag på två stenar, en grön och en blå, och nu är det dags att använda dessa på bästa sätt. Försök nu hitta en grind som leder till stadshuset (i närheten av rummet där du kan spara). Sätt in dina två juveler och grinden öppnas. Nu är du inne på gården och nästa steg är att hitta en till synes övergiven spårvagn. Väl inne i vagnen hittar du en kontrollpanel samt ett memo som förklarar hur panelen ska användas. Vid spårvagnen träffar Jill på två nya karaktärer, nämligen Sgt. Nicholai och Lt. Mikhail. Här återfinner du också din nyfunne polare Carlos. Dessa tre har en plan om att med hjälp av spårvagnen ta sig ur detta zombie-belägna Raccoon City. Det är bara ett problem: spårvagnen har slutat att fungera och det ser ut som du blir tvungen att bege dig ut på jakt efter diverse delar. På ett av sätena i spårvagnen finner du också en skiftnyckel som kommer att komma väl till pass lite senare. Gå nu tillbaka den väg du kom och en dörr som förut varit blockerad kommer att slås upp av ett par hungriga zombier. Ta hand om dem på bästa möjliga sätt och vandra in i dörren de kom från. Inne i rummet finner du en staty av Racoon Citys borgmästare. Tryck på statyns knapp och du får tag på en bok som talar om för dig vilka delar som ska hittas. Dessa ting är en säkring, blandad olja och den kabel som du redan har.

Det första du behöver göra är att hitta en dörr på gården som har ett hål som passar till den vev du förut hittade. Veven går sedan av när du använder den men det är bara att forsätta vevandet med din skiftnyckel. Inne i rummet möter du Carlos som springer iväg, och du blir lämnad ensam att knäcka det kodlås som finns på ett skåp här inne. Titta noga på låset så ser du att av de bokstäver som finns där är det en som lyser lite starkare. Det som ska göras är att få en ensam lampa tänd ovan denna bokstav och då börjar en annan lysa, och så vidare, tills koden är klar. Detta är ganska simpelt och går snabbt att klara av och inne i skåpet finner du den första ingrediensen till den blandade oljan. Gå ut igen och leta reda på den fontän som finns på gården. Denna fontän är dock skyddad av elektriska impulser. Det du behöver göra är att placera boken som du fick av borgmästaren där det står "Place your wisdom here". Nu kan du få tag på den kompass som finns här. Grabba tag i den och gå tillbaka till borgmästarens staty. När du överlämnar kompassen till statyn får du ett batteri av honom.

Nu är det dags att leta rätt på den trappa som tar dig till en hiss. Batteriet får hissen att fungera och hissen tar dig till stadens kraftverk. Här inne måste du först ställa in en panel så att den står i manuellt läge. Men det är inte allt som behöver göras – sedan ska två switchar ställas in i rätt läge.

Svaret till den gåtan är att switch #1 ska stå som följer: röd, röd, röd samt blå.

Switch #2: röd, blå, blå, blå.

Nu öppnas två nya dörrar. Den första innehåller den säkring som du letar efter. Gå in här och hämta den. När du sedan går ut kommer ett gäng zombier och du har återigen två alternativ: antingen springa eller öka kraften så att dessa zombier dör. Om du tar det första valet så får du möta Nemesis igen och se en väldigt häftig sekvens. Det andra valet steker dessa zombier och du kan fortsätta lugnt och tryggt men då kommer du ändå att få möta Nemesis senare. Vad du än väljer så ska du nu hitta den sista delen till din blandolja. Det är dags att bege sig tillbaka till Uptown där spelet började.

UPTOWN ANDRA GÅNGEN

DITT FÖRSTA MÅL ÄR ATT HITTA en vattenslang som du säkerligen har passerat förut när du var i Downtown. Ta slangen till den brinnande delen vid rummet där det går att spara. Släck lågorna med ett par snabba vattenstrålar och avancera. Till slut kommer du fram till ett rum där du möter Nicholai igen och en sekvens sätter igång. Nära datorn i rummet finner du en fjärrkontroll samt en "manager's report". Ta dessa och använd fjärrkontrollen och en film visas med reklam med någon av dessa Umbrella-produkter: Aqua Cure, Adravil eller Safsprin. Den produkts namn som



visas är svaret på vilket lösenord (password) som ska skrivas in på datorn i detta rum. När det är gjort öppnas en ny dörr till ett rum där du bland annat hittar den sista ingrediensen till blandoljan. Nu är det dags att återvända till spårvagnen.

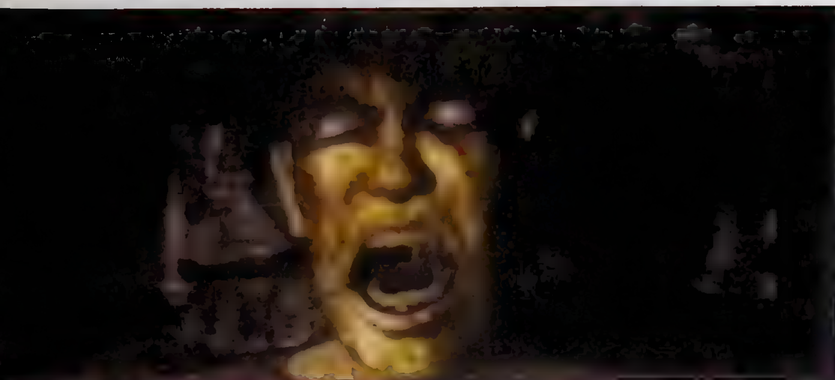
TILLBAKA TILL SPÅRVAGNEN (DOWNTOWN ANDRA GÅNGEN)

DET HÄNDER EN DEL saker på vägen till spårvagnen, som ännu ett möte med allas vår Nemesis samt det monster som går under namnet Gravedigger. Det finns dock inga svårare problem så vi fortsätter framme vid spårvagnen. Sätt in dina delar som du så surt förvärvat och spårvagnen är redo att köra. Carlos sätter igång spårvagnen, men något står inte rätt till – det är tid för din ärkefiende att dyka upp igen. Ge Nemesis ännu en omgång och återvänd sen till första vagnen där Carlos upplyser dig om att bromsarna nog inte fungerar som de ska. Du står ännu en gång inför ett val mellan två handlingar. Antingen använder du nödbromsen eller så hoppar du ut genom fönstret. Vad du väljer bestämmer var du hamnar i spelets nästa byggnad, Clock Tower. Vilket du än väljer så är ditt nästa mål att hitta Clock Towers nyckel och bege dig till den grandiosa hallen.

CLOCK TOWER

NÄR DU HITTAT DIN NYCKEL och kommit fram till hallen är det upp för trappan som gäller. Här uppe hittar man Clock Towers balkong samt ett par jobbiga spindlar som sprider pest. Här uppe stöter man snabbt på en mystisk kopparplatta som du ska använda din Clock Tower-nyckel på. När detta görs dimper en stege ner och efter att ha klättrat upp denna stege befinner sig Jill i klocktornets maskinrum med ett antal kugghjul och en skrivmaskin att spara ditt spel på. På en hylla nära skrivmaskinen finns det också ett kugghjul som du bör ta med dig. Vid väggen mitt emot finns det en mystisk speldosa som är ett problem i sig. Dosan spelar en melodi som du sedan ska härma genom att manövrera switchar så att ackorden stämmer överens. Detta är väldigt lätt – om ett ackord låter fel ändrar du bara den switchen till motsatt läge. Nu har du fått tag på Chronos kedja, som kombinerat med nyckeln du har bildar Chronos nyckel. När du försöker lämna balkongen är gamla trogne Nemisis där igen och gissa vad? Japp, det är dags att välja igen. Här ska du välja att använda ljuset så slipper du denna best för resten av tiden du spenderar i Clock Tower.
Nästa steg är att knalla ner till biblioteket på våning ett där du ska öppna den gröna dörren med din nytillverkade nyck-





el. Hallen som du då stöter på leder till en av de skummaste gåtorna i något *Resident Evil*-spel. I rummet finns tre statyer och tre stenar. Statyerna representerar dåtid, nutid och framtid. Stenarna kallas Crystal, Obsidan och Amber. Det finns även en klocka, och det slutliga målet är att få den att slå tolv. Det är nu det roliga börjar. Varje sten symboliserar olika tal när de placeras i olika statyer. Detta visas i tabellen nedan.

	Crystal	Obsidian	Amber
Dåtid	–1	–2	–3
Nutid	+1	+2	+3
Framtid	+2	+4	+6

Alltså, om det står 5:00 på klockan när du kommer in i rummet så ska detta göras: Crystal ska in i dåtid alltså -1, Obsidian ska in i nutid alltså +2 och Amber in i framtid alltså +6 (5-1+2+6=12). Lite jobbigt, men när du fått klockan till tolv hägrar ett gyllene kugghjul. Sätt ihop detta med ditt andra kugghjul så bildar du Chronos kugghjul. Nu är det bara att springa tillbaka till maskinrummet och trycka dit det på sin plats. Den stora klockan i tornet börjar nu klämta och det är dags att spara och bereda sig för en svår strid. Nemesis Time! Efter denna mycket svåra strid med Nemesis har mycket hänt. Till exempel har Jill lyckats bli infekterad med det beryktade T-viruset. Jill kollapsar och vaknar upp i klocktornet med Carlos vid sin sida. Det är nu dags att stiga in i rollen som Carlos ett tag. Hans uppdrag är



att hitta ett motgift mot detta virus, som annars kommer att förvandla Jill till en zombie.

CARLOS UPPDRAG

FÖRST SKA DU SOM CARLOS bege dig till rummet med de tre stenarna och statyerna för att där knuffa den stora klockan i rummet så att en ny väg öppnar sig. Gå ut denna väg och sedan västerut för att komma fram till ett sjukhus. Från hallen ska du ta dörren till höger som leder till ett kontor där du kan spara ditt spel och pusta ut. Ta dig igenom detta rum och öppna dörren på den motsatta väggen. I nästa rum ska du ta bandspelaren på bordet och använda den framför dörren i det nordöstra hörnet. Spelaren spelar upp något skumt meddelande och det röststyrda låset känner igen rösten och öppnar för dig. Ta hissen som finns bakom dörren till våning fyra. Du kommer sedan fram till ett datarum där en skum sekvens spelas upp. I ett litet sidorum finner du en nyckel som går under namnet "Sickroom Key" samt ett fotografi. Bege dig nu till den andra lilla hallen nära hissen där det finns två dörrar. I det första rummet hittar du liket av en doktor som har en lapp med ett nummer i handen. Notera koden och titta också var i rummet det befinner sig en vagn. I nästa rum i korridoren hittar du en likadan vagn. Putta denna så att den står på samma position som vagnen i det förra rummet. En tavla ramlar nu ner och ett kassaskåp sticker fram. Använd koden som den döda doktorn hade i sin hand och den första delen till Jills medicin, som kallas "Vaccine Base" är din. Gå tillbaka till hissen och åk ner till våning tre.

På våning tre följer du bara korridoren för att komma till ett laboratorium. Undvik eller döda monstren här inne och ta nästa dörr till ännu ett labb. Här hittar du den andra ingrediensen, som kallas Medium Base, samt en manual som förklarar hur du ska koka ihop denna soppa. I rummet finns också en maskin där du kan stoppa ditt Medium Base. Sen går du till kontrollpanelen på den östra väggen och drar i spakarna 1, 3 och A. Du får nu fram Vaccine Medium. Kombinera detta med din Medium Base och vips har du fått din medicin! Nu är det "bara" att springa tillbaka till Jill. Det är bara det att än en gång dyker Nemesis upp och du får ett val, slåss eller fly. Det bästa är att ta fighten eftersom Nemesis då blir lättare när Jill möter honom senare i spelet, samt det faktum att Carlos har en massa helande örter och annat som du kan använda gratis. Efter att du slagits ska du gå till Jill och ge henne medicinen. Du styr nu Jill igen och allt är tillbaka i sin ordning.

THE PARK

GÅ UT SAMMA VÄG från detta torn som Carlos gjorde när han skulle till sjukhuset. På vägen får du möta –gissa vem– igen och ännu en svår strid äger rum. När du klarat av den ska du ta dig ut på gatan som ledde till sjukhuset mitt emot. Där du kommer ut finns en dörr som du lätt dyrkar upp med din dyrk. Här kan du spara och här hittar du också "Park Key". Leta reda på grinden till parken och använd nyckeln. Inne i parken ska du gå till väster där du hittar en trappa som leder till en bro. Följ bron och samma spår tills du hittar en ny Park Key. Gå sedan tillbaka till huvuddelen av parken och öppna en dörr som leder till en fontän. Ditt nästa uppdrag är att tömma fontänen. Lösningen till den gåtan hittar du i det nordvästra hörnet av detta ställe. Öppna luckan och ett problem med fyra kugghjul uppenbarar sig. Manövrera hjulen så att de två ljusa kuggarna kommer underst och de två mörkare överst. Nu har du tömt fontänen och en stege uppenbarar sig. Klättra ner och du kommer snart fram till kyrkogården.

Leta upp skjulet på kyrkogården och använd den senaste Park Key du hittade. Här inne hittar du två rum: ett rum där du kan spara och ett huvudrum. Här inne ska du plocka upp stålröret som finns inne i ett rum plus lite örter och annat godis. Använd din tändare på eldstaden i huvudrummet och efter det ska du använda järnröret. Nu har du skapat en passage som du kan ta dig igenom. Gå igenom för att på andra sidan hitta det gömda Umbrella-rummet. Ta den tredje Park Key från bordet i rummet samt alla papper och dokument. Det finns också en radiosändare i den östra delen av rummet. Ställ in den sändaren på auto-receive och försök lämna rummet. Radion sprakar nu till och en man talar om att alla bör lämna stället. När du kommer ut ur eldstaden möter du Nicholai igen, som svamlar något om Umbrella och flyr när han hör att ett monster är på väg att komma. Denna gång är det Grave Digger som är tillbaka och ännu ett blodigt slag ska utkämpas. Efter att du skickat detta monster till helvetet (förhoppningsvis en gång för alla) kommer du efter ett tag tillbaka till fontänen i parken. Använd den senaste Park Key du hittade på huvudentrén till parken och lämna det här stället en gång för alla.

THE FACTORY

ÄRKEFIENDEN NUMMER ETT dyker nu upp och du har för hundrade gången ett val att göra. Det bästa valet är att hoppa ner från bron du står på. Detta leder dig till en kloak som går till den fabrik som är ditt slutmål i detta spel. Om du följer den södra hallen kommer du till ett rum där du kan spara och också hitta ett vattenprov som du snart kommer att ha användning för. Gå nu tillbaka och ta den östra hallen som leder till ett rum där du finner en apparat att stoppa ditt vattenprov i. Efter att gjort det ska du manövrera de tre spakarna A, B och C så att du får fram den kombination som syns bredvid vattenprovet. Detta öppnar en dörr som du kommer till senare i spelet. Gå nu vidare nere i kloakerna tills du finner en dator med en diskett på. Gå nu ut i den nordvästra dörren och du kommer att möta Nicholai igen. Efter ert möte ska du ta den högra dörren, där det finns ännu ett rum med en skrivmaskin, men framförallt en "Facility Key" som kan vara användbar. Gå igenom den östra dörren här och du kommer in i ett ångpannerum där du ska använda panelen i rummet. Du hör nu att en dörr öppnas och det visas på kartan vart du ska gå.

Ta dig till detta rum och gå igenom den nyöppnade dörren. Det är nu dags att möta Nemesis i hans eget näste. Slåss mot honom och plocka upp det Key Card som du hittar. Spring till dörren där din vän Nicholai flydde igenom och använd det nyfunna kortet. Du kommer nu in i ett radiosändnings-rum där du hittar en portabel sändare. Nicholai börjar snacka på sändaren och du får ett val. Vilket val du än väljer så kommer Carlos att möta dig i kontrollrummet. Du försöker komma ut men det går inte. Gå härifrån och hitta de stora dubbeldörrarna. Gå igenom dessa och du kommer in i ett rum med tre batteribehållare. Sätt på strömmen i det nedre hörnet av rummet och stoppa i batteri ett som du har hittat förut i spelet. Nu är det dags den sista fighten. Mr Nemesis är tillbaka, större och mäktigare än någonsin. Men detta slag får du fixa själv. Efter slaget ska du öppna dörren till höger om den andra batteristationen och gå upp för stegen. Nu är det bara att luta sig tillbaka och kolla in slutsekvenserna. Det är du värd. Hoppas du har haft glädje av guiden!

KODER

LEGO RACERS

Här kommer några purfärska koder till Lego Racers, som är ett hyfsat racingspel med de sköna gula gubbarna som vi alla växt upp med. För att få tag på dessa hemligheter ska koderna skrivas in när man namnger sin förare i Build Mode.

FLY MODE OCH RAKETBIL: FLYSKYHGH
INGET CHASSI: NCHSSS
FAST MODE: FSTFRWRD



PACMAN WORLD: 20TH ANNIVERSARY

En annan barndomsvän har också dykt upp i ny tappning lagom till sin 20:e födelsedag. Tycker ni att detta äventyr är för svårt så kommer här ett fusk för att göra vår gula favorit odödlig. Koden ska slås in under spelets gång i pause-läget.

↑, ↓, →, L2, L2, L2, →, ←, ↑

ASTEROIDS

När vi ändå är inne på gamla favoriter i ny tappning så kan vi väl ta några koder till det nya Asteroids. Dessa koder ska tryckas in på huvudmenyn.

FÖR DET GÖMDA FJÄRDE SKEPPET:
Håll SELECT nedtryck och tryck sedan △, ○, ○, △, □, ○ och □

LEVEL SELECT OCH ODÖDLIGHET:
□, △, ○, △, △, □ och ○. Tryck sedan START + SELECT under spelets gång och välj sedan bana med L1.

SPELA ORGINALVERSIONEN AV ASTEROIDS:
Håll SELECT och tryck ○, ○, ○, Triangel, □, □ och ○.

LUCKY LUKE

Med risk för att bli för nostalgiska nu när 2000-talet är här och allt har vi även grävt fram ett par level-koder till det franska spelet som bygger på den lika franska kultserien Luky Luke.

LEVEL-KODER
TRAIN 1: Dalton Dalton Lucky Luke Jolly Jumper
TRAIN 2: Lucky Luke Lucky Luke Jolly Jumper Rantamplan
PUEBLOS: Dalton Jolly Jumper Lucky Luke Rantamplan
MINE: Lucky Luke Jolly Jumper Dalton Rantamplan
INDIAN DESERT: Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly Jumper
SALOON: Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan
WATERFALL 1: Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper
WATERFALL 2: Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke
WAGON RACE: Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper
BUSH WACKERS: Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan
DALTON CITY: Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan

FAQ

FINAL FANTASY VII

(De fem vanligaste frågorna från Sony/Egmont Hotline)

1. FRÅGA: Var hittar jag Key Stone som behövs för att öppna Temple of the ancient?
SVAR: Den finns i en monter i det museum som ligger i Battle Square i Gold Saucer.

2. FRÅGA: Vad är koden till kassaskåpet i Shinra Mansion?
SVAR: Höger 36, Vänster 10, Höger 59, Höger 97.

3. FRÅGA: Var hittar jag nyckeln till Midgars port?
SVAR: Gräv upp den ungefär där Lunar Harp låg i Bone Village.

4. FRÅGA: Var hittar jag summon-materian Knights Of The Round?
SVAR: Den finns på en ö längst upp i hörnet på kartan (den syns dock ej på kartan). Det går endast att landstiga denna ö med hjälp av en Chocobo av bästa sort.

5. FRÅGA: Kan jag återuppliva Aris, spela med Sephirot och hitta ett kreditkort som ger mig oändligt med Gil? Min polare har gjort det.
SVAR: Nej, nej och åter nej.

Okej, det var allt fuskande och guidande för denna gång. Mer i nästa nummer.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLE RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
08-760 02 40
(9.00–17.00)



MÅNADENS CD



Välkommen till ännu en fullmatad DEMO-skiva

Hur känns det att vara en leksak? Det finns ett bra sätt att ta reda på det: ploppa in månadens CD i din PlayStation-konsol och kör igång demon av *Toy Story 2*. Skulle du tröttna på att leka Buzz Lightyear finns det ju alltid *V-Rally 2, MTV Snowboarding* och *Worms Armageddon* att spela. Bland annat.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".



Klättra uppför kvastskaftet för att träffa Bo Peep, som vill att du ska hjälpa henne hitta hennes försvunna får.

Toy Story 2

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	3D-Plattformsspel
DEMOTYP	Spelbar

Vad passar väl bättre än att äntra det nya millenniet tillsammans med Buzz Lightyear, en hjälte och ikon från 90-talet? Vi har lyckats stoppa in en riktigt rejäl demo.

Woody har kidnappats av den onde leksakssamlaren Al, och råkat hamna i bagageluckan på en bil för att kanske aldrig mer komma ut. Det är upp till dig och Buzz att rädda honom. Du startar i Andys hus, där även det kompletta spelet börjar. Leta upp Rex utanför Andys rum för att få ledtrådar och tips, och utforska sedan resten av huset (inklusive vinden, garaget och källaren). Du måste hitta några gömda föremål.

Buzz är en vig kille, så håll utkik efter områden man kan klättra på, glida över, stampa på och knuffa.

Kontroller



△	Spurta
○	Snurra/stampa (medan du hoppar), håll intryckt för att ladda för en snurrattack
⊗	Hoppa
□	Skjut (håll intryckt för att ladda lasern)
L1	Lås siktet/status
R1	Flytta kameran åt höger
R2	Ändra vinkel
L2	Flytta kameran åt vänster
Pilarna:	Buzz rörelser



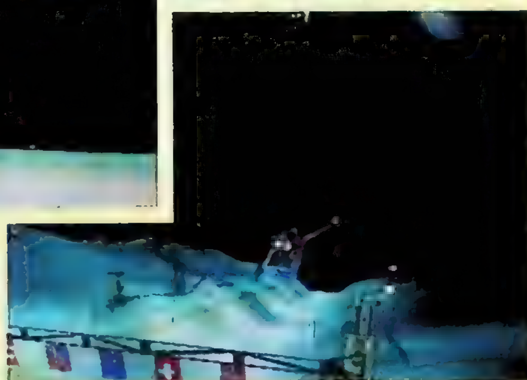
Övriga inslag
I det fullständiga spelet har du sällskap av dina gamla polare Bo Peep, Mr Potato Head, Rex (plastdinosauren), Slinky Dog och Hamm. Men ärkefienden, den onde härskaren Zurg, måste du möta ensam.

Ytterligare information
PSM tittar närmare på *Toy Story 2* på sidan 45.









Åk från sida till sida i halfpipen, och höjden hjälper dig att utföra dina två tricks.







Vem behöver åka till alperna nu när det finns både snowboard- och snöscooter-spel?

MTV Snowboarding

UTGIVARE:	THQ
GENRE:	Snowbordssimulator
DEMOTYP	Spelbar demo

Trä på dig dina jeans, en alldeles för liten tröja och en jönsig mössa, och du är redo för *MTV Snowboarding*. Så här mycket snö har vi inte sett sedan Stenmarks dagar.

I demon kan du prova på träningsläget och spela som antingen det fräscha kalaskexet Anna, eller den tuffe Mitch. När du väl valt din karaktär ska du kasta dig utför den norska banan och testa dina färdigheter i halfpipen vid banans slut.

Kontroller

⊗	Hoppa/förbered trick (på marken)
⊗	Grab melon (i luften)
▢	Ollie/hoppa upp på räcke (på marken)
▢	Grab mute (i luften)
◎	Byt stance (på marken)
◎	Grab melon (i luften)
△	Nose grab (i luften)
R1	Tvär högersväng (på marken)
R1	Snurra snabbare (i luften)
R2+▢	Grab indy
R2+▢	Grab nuclear
R2+◎	Grab stalefish
R2+⊗	Grab seatbelt
L1	Tvär vänstersväng
L1	Snurra snabbare (i luften)
L2+⊗+▢	Specialare 1
L2+⊗+◎	Specialare 2

Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller 46 unika tricks och ett soundtrack som inkluderar Ministry och Fear Factory. Man kan även skapa sin egen pist.

Ytterligare information

PSM tog en titt på detta spel i förra numret.

Sled Storm

UTGIVARE:	Electronic Arts
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

När vi fick *Sled Storm* i våra händer förstod vi att detta inte rörde sig om en morgontur till julottan. Välj mellan Tracey och Jay - Tracey är snabbare och lättare att styra, medan Jay är lite ostabil och långsam, men bättre på att utföra tricks. Det går bäst om du hanterar scootern som en motorcykel och ligger ner i kurvorna.

Kontroller

↑	Luta dig framåt
↓	Luta dig bakåt
←	Styr vänster
→	Styr höger
SELECT	Ändra vinkel
START	Pausa/starta
▢	Broms
◎	Ändra ställning
⊗	Gasa
L1	Luta tvärt vänster
R1	Luta tvärt höger
L2 & R2	För grundläggande tricks som:
L2+↓	No hander
R2+↑	No footer
R2+△	Se bakåt

Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller 14 nivåer som innehåller genvägar och spännande lägen för två och fyra spelare.







V-Rally 2:s styrsystem är ibland väldigt känsligt, så ta det lugnt de första varven, och gasa på när du börjar kunna banan.

V-RALLY 2

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Ett av de mest efterlängtade demona är äntligen här. Vad kan vi saga? Förlåt att det dröjde, men det har varit vårt väntan. Här får du testa den korsikanska delen av *V-Rally 2*. Det är en bana full av utmaningar där till och med de försiktigaste förare kan köra fast. Precis som i dess motsvarighet i verkligheten kan minsta misstag innebära att du hamnar på taket.

Kontroller

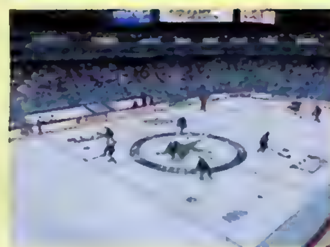
⊗	Gasa
◎	Handbroms
▣	Broms (Håll intryckt för att backa)
△	Ändra kameravinkel
START	Paus
←	Markör vänster
→	Markör höger
L1	Backspegel
L2	Växla ner
R2	Växla upp

Övriga inslag
Det fullständiga spelet innehåller 16 World Rally Championship-bilar, över 70 specialsträckor i 12 länder, ett fantastiskt läge för fyra spelare och en exklusiv baneditor.

Ytterligare information
Kolla in recensionen i PSM 19.









Det datorstyrda laget kan vara ganska grymt, så det gäller att vara tuff. Vill du vinna gäller bara en regel: attackera.

NHL Champ 2000

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	Ishockey
DEMOTYP	Spelbar

Activisions senaste hockeyspel är ett av de coola spelen på månadens CD. I vår demo kan du spela antingen som bortalaget Sabres, eller som hemmalaget Stars. Här går det undan, så det gäller att vara på sin vakt och hålla utkik efter alla tips som visas på skärmen. Repriser löser alla funderingar kring tacklingar, och som de här killarna spelar måste du kunna tacklas. Blir allt detta för mycket för dig, kan du istället slå dig ner och se på när de datorstyrda spelarna pucklar på varandra.

Kontroller

Vid Anfall:

Pilarna:	Åk/passningsriktning
⊗	Passa
◎	Slagskott
▣	Handledsskott
△	Åk fort
L2	Flipp-pass
R2	Drop-pass

Vid Försvar:

Pilarna:	Åkriktning
⊗	Välj spelare/teka
◎	Stöta med klubban
▣	Hakning/blockera skott
△	Kroppstackling/åk fort
R2	Åk baklänges

Övriga inslag
Det fullständiga spelet innehåller 28 lag med fantastisk grafik. Flera olika kameravinklar, uppdykande statistik och kommentarer i realtid ökar känslan av en TV-sändning man styr själv.

Ytterligare information
NHL Championship 2000 recenserades i PSM 24.

Pac-Man World

UTGIVARE: SCEE
GENRE: Plattformsspel
DEMOTYP Spelbar

Allas vår favorit-Pac är tillbaka. I demon får du en smygtitt på vad du har att vänta dig i vad som ser ut att bli ett av de bästa retrospelen någonsin. Testa Maze- och Quest-lägena på skivan.

Kontroller

Pilarna:	Gå
✕✕	Studsa på rumpan
✕	(Håll intryckt) Delfinhopp (i vatten)
○	Pac-Dot-attack
○	Super Pac-Dot-attack. Den här kräver tio Pac-prickar (håll nedtryckt och släpp sedan)
□	Rulla (håll inne och släpp)
△	Simma neråt
L2	Spelstatus
R2	Ändra kameravinkel (enbart i Mazeläget)

Övriga inslag
Det fullständiga spelet innehåller många klassiska figurer i småroller, inklusive Ms Pac-Man, hunden Chomp Chomp, och Pooka från Dig Dug. Självklart är det inte komplett utan Inky, Blinky, Pinky och Clyde.

Ytterligare information
Kolla in PSM 24.





De vita små Pac-prickarna kan antingen kastas på skurkarna, eller på kistor för att öppna dem. För att aktivera switchar ska du göra rumpattacker på dem (tryck XX).

Worms Armageddon

UTGIVARE: Hasbro
GENRE: Strategi
DEMOTYP Spelbar

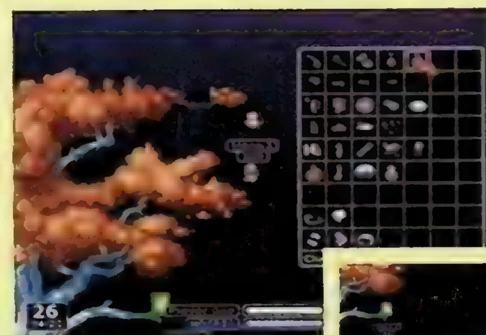
Njut av allt *Worms Armageddon* har att bjuda på, med en-, flerspelar- och uppdragslägen. Din stora arsenal innehåller gamla favoriter och några nya, som en bärbar jetmotor och en skunk.

Kontroller

Pilarna:	Förflytta mask
SELECT	Välj vapen
START	Paus/avsluta meny
✕	Skjut/välj vapen
△	Hopp 1
○	Hopp 2
L1	Studsa/rotera/luftattack
L2	Lägg stubin/rotera/luftattack
R1	Välj graden av information
R2	Välj mask

Övriga inslag
Det fullständiga spelet har 55 vapen och över 40 uppdrag.

Ytterligare information
Kolla i PSM 24 för en recension.





En hel arsenal med vapen och fiffiga prylar finns till ditt förfogande. Testa ninjarepet eller tryckluftsborrmasken.

Centipede

UTGIVARE: Hasbro
GENRE: Retro
DEMOTYP Spelbar

Ännu en arkadklassiker får nytt liv i ett fält med färgglada svampar. Det här är riktigt enkelt – det är bara att panga på.

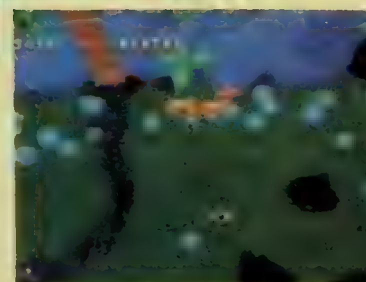
Kontroller

Pilarna:	Flytta vapnet
SELECT	Ändra kameravinkel
START	Paus/fortsätt
✕	Väljer på menyn och avfyrar huvudvapnet
△	Stäng av meny/Se ur Wallys vinkel
○	Hoppa
□	Avfyrar specialvapnet/Får skeppet att röra sig snabbare i arkadläget
L1	Glid åt vänster
L2	Välj specialvapen
R1	Glid åt höger
R2	Välj specialvapen
←→	Flytta vapnet

Övriga inslag
Det fullständiga spelet innehåller 23 nivåer och fyra världar.

Ytterligare information
Se recension på sidan 56.

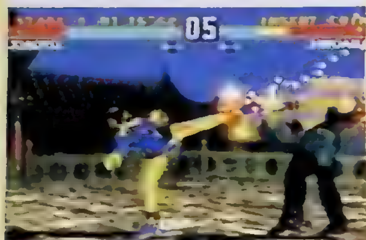




Svamparna tillhör ditt huvudsakliga försvar, så förstör dem inte.

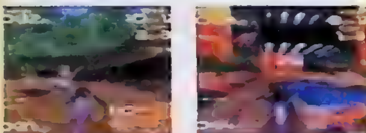
TIPSEXTRA

Månadens skiva erbjuder lite nedladdningsbara fusk! Välj "Download" på din demoskiva, och överför all denna data till ett minne-kort, och den är din för evigt. Smidigare kan det inte bli.



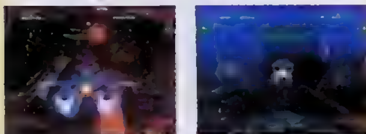
Tekken 3

Här får du alla karaktärerna till kungen bland beat 'em up-spel.



WipEout 2097

Nu kan du ge dig på alla banorna i denna högoktaniga futuristiska klassiker.



G-Police 2

Har du problem med att bekämpa brott i framtiden? Frukta icke. PSM finns till hands.



Crash Bandicoot 3

Nu blir alla nivåerna tillgängliga.



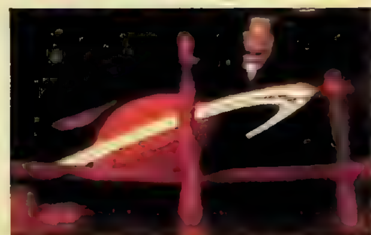
Kingsleys Adventure

På ett ögonblick kan du lära dig allt om hur det är att vara riddare.

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.





Gran Turismo 2

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

Snart ska *Gran Turismo 2* släppas (om det inte drabbats av ytterligare förseningar) och för att reta dig lite mer får du här ännu en titt spelet, kompat av Propellerheads.



Space Debris

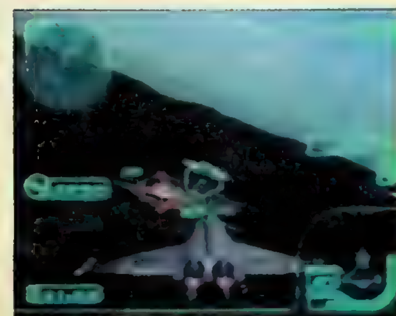
UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Rymdsimulator
DEMOTYP	Video

En första titt på SCEE:s nya futuristiska, uppdragsbaserade rymd-shoot 'em up, som kommer senare i år. Mer info och en spelbar demo kommer senare.

Ace Combat3: Electrosphere

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Shoot 'em up
DEMOTYP	Video

Tredje spelet i Namcos framgångsrika *Ace Combat*-serie innehåller massor av olika stilar, som luftdueller, markattacker, högt- och lågtflygande jakter som äger rum både på dagen och natten. Tag här en närmare titt.



NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

- MUSIC 2000
- ACE COMBAT 3
- F1 '99
- PLUS EAGLE ONE: HARRIER ATTACK, GRAN TURISMO 2 (EXKLUSIV VIDEO), MICRO MANIACS OCH MYCKET MERA!







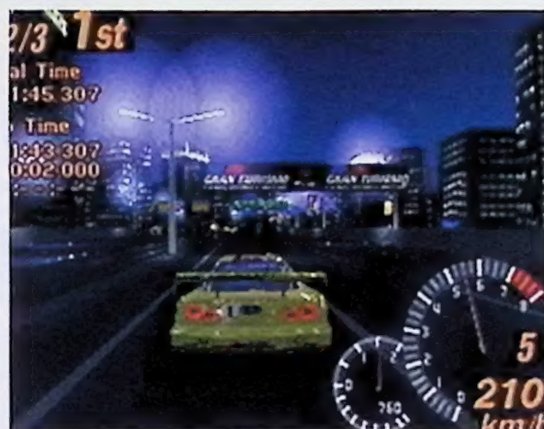
SPELET NI ALLA HAR VÄNTAT PÅ

NUMMER **27**

GRAN TURISMO 2

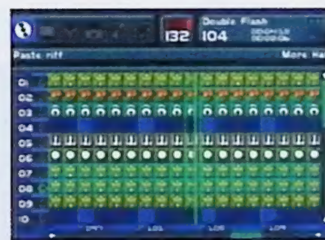
JÄTTELIK RECENSION AV DET MEST EFTERLÄNGTADE BILSPELET NÅGONSIN















RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

HUR LÄSKIGT KAN ETT SPEL BLI EGENTLIGEN? VI RECENSERAR SENASTE MÄSTERVERKET!

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

ISS Pro Evolution
International Track & Field 2
Ace Combat 3
Railroad Tycoon II
Supercross 2000

SPRING SOM EN DÅRE

I *Micro Maniacs* är det racing på fötter som gäller. Kolla in videon på vår CD

GÖR DINA EGNA HITLATAR

Spelbar demo av hitmakarprogrammet *Music 2000*

VI HAR PROVSPELAT

Cool Boarders 4
Theme Park World
Space Debris

DESSUTOM!

Nyheter ★ Massor av tips och fusk ★ Spellistan med alla kommande titlar ★ Insändare ★ Speltoppen ★ Tävling med fina priser

NUMMER 3/00

UTE I BÖRJAN AV MARS

nordic games

2 års garanti





PlayStation

Nyheter



Gran Turismo 2



Resident Evil 3

Dune 2000	429
Formula One 2000 (EA)	449
Grandia	449
Need for Speed 5	449
Rally Championship	499

Overblood 2	429
Prince Naseem Boxing	449
Suikoden 2	469
Superbikes 2000	499
Thrasher	429

Ordinarie



Medal of Honor



Fighting Force 2



Tony Hawk's Skateboarding



Tripple Pack *Theme Hospital, Need 4 Speed 3,Street Skater*

Action Man	429
Crash Team Racing	389
Dino Crisis	449
F1 World Grand Prix 99	469
FIFA 2000	449

Fighting Force 2	469
Final Fantasy 8	499
Formula One 99 Sony	389
Grand Theft Auto 2	399
Jade Cocoon	479

Le Mans 24 Hour	449
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Medal of Honor	449
Metal Gear Solid Add On	249
Mission Impossible	449

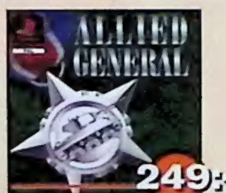
NHL Championship 2000	459
Quake 2	429
Tarzan	389
Tomb Raider 4	449
Worms Armageddon	449

GRATTIS Daniel!



Daniel Mate från Anderstorp är vinnaren i vår önskelistetävling. Han får hela sin önskelista helt gratis från oss på Nordic Games.

REA



Allied General

Batman & Robin	249
Diablo	249
Hard Edge	199
NBA Live 99	199
Resident Evil 2	249
Shadowman	249
Sports Car GT	249
Theme Hospital	249

Platinum



Crash Bandicoot 2

C&C Red Alert	249
Colin McRae Rally	249
Cool Boarders 2	199
Final Fantasy 7	199
Gran Turismo	199
Micro Machines V3	249
Tekken 3	199
Time Crisis	199

USA Import



Chocobo's Dungeon 2

Brave Fencer Musashiden	599
Final Fantasy Anthology	629
Lunar Silver Star Story	749
Parasite Eve	549
Saga Frontier	449
Shadow Madness	649
Suikoden 2	629
Vandal Hearts 2	549

Basenhet



Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

Tillbehör



Mini Light Gun

Ny kvalitétspistol från Maxplay. Rekommenderas!

HK Dual Shock Sony	329
HK Twin Shock Autofire	229
Minneskort 15 block	99
Minneskort 120 B 8M	229
Minneskort 60 B 4M	199
Pistol. Real Arcade Light Gun	499
Ratt. Dual Shock	649
RGB/Scart-Kabel	149

Köp 3 spel och få ett av nedanstående på köpet!

Assault
PSX värde 129:-

Reboot
PSX värde 129:-

Minneskort Kopia
Kopia PSX värde 99:-

Gex 3D Guide
värde 99:-

X-tender
Kopia N64 värde 99:-

Light Magnifier
GBC värde 99:-

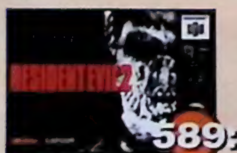
Int. Rally Champ
PC värde 169:-

Beauty & t Beast



NINTENDO 64

Nyheter



Resident Evil 2

Fighting Force 64	589
NBA Jam 2000	589
Supercross 2000	549
Toy Story 2	589
Vigilante 8: 2nd Offensive	599

REA!

Beetle Adv Racing	299
Bust A Move 3	299
Nascar 99	299
Penny Racers	299
Top Gear Overdrive	299
WCW/NWO Revenge	299
Y-Rally	299

Ordinarie

Armorines	589
Banjo Kazooie 3D	449
Bass Hunter	589
Carmageddon 2	549
Destruction Derby	589
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	749
Gauntlet Legends	589
Hot Wheels Turbo Racing	499
Jet Force Gemini	549
Knock Out Kings 2000	499
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
Micro Machines 64 Turbo	449
Quake 2	499
Rayman 2	499
Ready 2 Rumble Boxing	589
Road Rash	589
Rocket - Robot on Wheels	499
Rugrats Treasure Hunt	589
Super Smash Brothers	549
Worms Armageddon	589
WWF Wrestlemania 2000	589
Xena Warrior Princess	699



Dreamcast

Ordinarie

449:-

Worms Armageddon

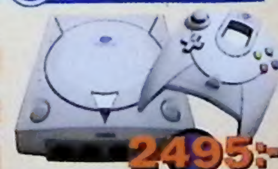
Dynamite Cop 2	549
House of the Dead 2 + Pistol	849
Marvel vs Capcom	599
Power Stone	549
Ready to Rumble Boxing	549
Sega Bass Fishing + spö	1049
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Soul Calibur	549
Soul Fighter	549
Tokyo Highway Challenge	549
Virtua Fighter 3tb	549
WWF Attitude	599

Nyheter

Armada	549
Billiard Nights	549
Cool Boarders	549
Daytona USA 2	549
Deep Fighter	549
Die Hard Trilogy 2	549
Fighting Force 2	549
Flying Heroes	549
King of Fighters	549
NBA 2000	549
Plasma Sword	599
Rainbow Six	549
Rayman 2	549
Red Dog	549
Renegade Racing	549
Resident Evil 4	599
Sega Sports NHL 2000	549
Slave Zero	549
Super Speed Racing Cart	549
Wild Metal	549
World League Striker	549

Ovanstående spel beräknas släppas under februari 2000.

Bas & Tillbehör



Standardpaket

En handkontroll, strömsladd, antennkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.
Bonus: en extender (värde 149:-)

Dreamcast Väska	399
HK Original	329
Ratt. Sega	749
Scartkabel Original	279
Super VHS-Kabel	249
VMS 4 Meg +Link Kabel	399
VMS Minneskort	329
Vibration Pack	279
Vibration Pack, kopia	249
X-Tender	149

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22



BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Begagnathandel

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

T ex: Du får för ditt NHL 2000 (PSX) 50% av 395kr =197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

SÅ NÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Beg.avdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.

2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.

3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.

4. Invänta dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.

5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.

6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).

2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.

3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.

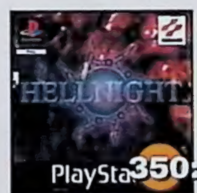
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.

5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 68 kr. Beställningar över ett kilo 120 kr.

Playstation



2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Actua Golf 2	150
Actua Golf 3	195
Actua Soccer	95
Actua Tennis	195
Adidas Power Soccer	75
Adidas Power Soccer 98	95
Akuji	195
Allied General	395
Andretti Racing	150
Apocalypse	125
Arcade Greatest Hits 2	150
Assault	75
Asterix	395
Azure Dreams	225
Batman & Robin	195
Beatmania	395
Bedlam	75
Black Dawn	150
Blast Radius	75
Blasto	150
B-Movie	75
Breath of Fire 3	225
Brunswick Bowling	395
Bugs Bunny	395
Bust A Move 2	195
C&C	195
C&C Red Alert	195
Cardinal Syn	75
Chronicles of the Sword	150
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	95
Colony Wars Vengeance	150
Cool Boarders	175
Cool Boarders 2	175
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	175
Critical Depth	75
Criticom	75
Cyberia	75
Dark Forces	295
Deathtrap Dungeon	150
Defcon 5	75
Descent	75
Destruction Derby	125
Diablo	195
Dodgem Arena	95
Doom	150
Duke Nukem 3D	150
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	295
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	195
F.A Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	250
Fade to Black	95
Fear Factor	395
FIFA 96	75
FIFA 97	95
FIFA 99	225
Fifth Element	95
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Firo & Klawd	150
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	175
Forsaken	95
G-Police	95
Grand Theft Auto 2	350
Granstream Saga	250
Hard Boiled	50
Hardcore 4x4	150
Heart of Darkness	125
Hell Night	350
Hercules	175
Hi Octane	75
Hyper Match Tennis	150
Int. Superstar Soccer 98	150
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	125
Jersey Devil	125





Jurassic Park the Lost World	150
Kart Duel	150
Kart Duel 2	150
Kensai	195
Kick Off World	95
KKND Krossfire	195
Klonoa	195
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	295
Lomax	150
Lone Soldier	125
Lucky Luke	295
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mega Man Legends	250
Men in Black	150
Metal Gear Solid	350
Micro Machines V3	195
Motorhead	95
Nagano Winter Olympics	95
NBA Live 98	95
Need for Speed 2	195
Need for Speed 3	225
Newman Haas Racing	125
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	150
NHL Face Off 99	150
No Fear Downhill Mountainbikin	395
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Overblood	95
Overboard	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Perfect Assassin	95
Perfect Weapon	95
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 98	150
Player Manager	250
Player Manager 98/99	350
Pool Hustler	250
Populous the Beginning	195
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 98	150
Pro Pinball Big Race USA	150
Pro Pinball Timeshock	150
Project Overkill	150
Psychic Detective	150
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	195
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rainbow Six	375
Rally Cross	150
Rampage World Tour 2	295
Rascal	95
Ray Tracer	150
Real Bout Fatal Fury	150
Reboot	95
ReLoaded	150
Resident Evil 2	150
Return Fire	150
Revolution X	75
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Rival Schools	195
Road Rash	125
Robotron X	75
Rock n Roll Racing 2	195
Roll Cage	195
R-Type Delta	350
R-Types	150
Rugrats	150
Running Wild	150
Rushdown	150
Samurai Showdown 3	150
Shadowman	195
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Slamscape	75
Smash Court Kournokova	350
Soviet Strike	150
Spice World	125
Sports Car GT	195
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	195





Starblade Alpha	75
Starfighter 3000	75
Steel Harbringer	75
Street Fighter 2 Collection 2	295
Street Fighter Collection 2	250
Street Skater	195
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tarzan	350
Tekken 2	125
Tekken 3	175
Tennis Arena	195
Test Drive 4	150
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tiger Woods 99	250
Time Crisis	175
Toca Touring Car	150
Tomb Raider 4	395
Total Drivin	125
Total Eclipse	75
Total NBA 96	75
True Pinball	150
Tunnel B1	75
UEFA Champions League 99	295
Warhammer Dark Omen	225
Warhammer Shad of t Horned	195
Warzone 2100	250
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	225
Williams Arcades Greatest Hits	125
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	295
Virus	95
Viva Football	125
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World League Soccer 98	125
V-Rally 2	295
Wu Tang	395
X-Com 2 Terror From the Deep	350
Xenocracy	95
Xevious 3D	75
X-Files	295

butiker



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17 sönd 11-17

Borlänge, Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17 sönd 11-17

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-19 lörd 10-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Beställ via telefon , fax eller internet. Våra telefontider är: vardagar 10-19 lördagar 11-15 Telefon 054-22 20 00 Fax 054-22 20 22

PSX Tillbehör

Titel	Vi säljer	köper
Action Replay Datel	150	50
Action Replay Äldre Modell	95	25
Adapter Gun Con	50	10
Antennkabel Multi Ej Orig	95	15
Antennkabel Multi Original	150	40
Antennkabel Äldre Modell	95	20
HK Analog Original PSX	95	25
HK Negcon PSX	150	50
HK Original PSX	95	25
HK Original. Kopia PSX	50	10
JS Alla Modeller PSX	150	30
JS Namco Fighting Stick	395	150
Minneskort 15 Block. Kopia	85	30
Minneskort Original PSX	95	30
Mus	150	50
Pistol. Erazer Gun Scorpion	150	50
Pistol. Övriga modeller	95	30
Ratt. Mad Catz Äldre Mod.	395	150
Ratt. Övriga Modeller	250	60
RGB-kabel	95	25
X-Tender	50	10

Nintendo64



1080	350
Body Harvest	150
Bust A Move 2	195
Disney Magical Tetris	350
Dual Heroes	95
Fighters Destiny	150
Flying Dragon	295
Forsaken	95
Glover	195
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	195
Iggys Reckin Balls	95
Int. Superstar Soccer 64	95
Jet Force Gemini	450
Killer Instinct Gold	150
Lamborghini Challenge	95
Mario Kart 64	350
Michael Owens WLS	395
Mission Impossible	195
Multi Racing Championship	250
NFL Quarterback Club 98	95
NHL 99	195
NHL Breakaway 98	95
NHL Breakaway 99	150
Quake 2	450
Rainbow Six	450
San Fransisco Rush	150
SCARS	150
Shadowman	395
Snowboard Kids	350
Star Wars Episode 1: Racer	450
Star Wars Rogue Squadron	295
Star Wars Shadows o t Empire	250
Superman 3D	295
Top Gear Overdrive	250
Top Gear Rally	195
Turok 2 Seeds of Evil	195
Vigilante 8	395
Zelda the Ocarina of Time	350

Basenheter

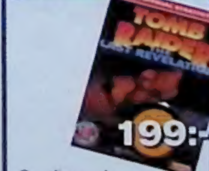
I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

Titel	Vi säljer	köper
Dreamcast Jap inkl. kab	1500	600
Dreamcast PAL	2250	1500
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	795	500
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	350	150

Dreamcast

Blue Stinger	450
Buggy Heat	450
Dynamite Cop 2	450
Hydro Thunder	395
Incoming	450
Marvel vs Capcom	495
Millienium Soldier	450
Monaco GP 2	395
Mortal Kombat Gold	450
NFL Blitz 2000	395
NFL Quarterback Club 2000	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Ready to Rumble Boxing	450
Sega Rally 2	450
Sonic Adventure	450
Suzuki Allstar Racing	450
Tokyo Highway Challenge	450
Toy Commander	450
Trick Style	450
UEFA Striker	495
Virtua Fighter 3tb	395
Worms Armageddon	495

Guider



Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.

Donkey Kong 64	199
Final Fantasy 8	199
Gran Turismo 2	199
Resident Evil	199
Silent Hill	199
Sonic Adventure	199
Suikoden 2	199
Syphon Filter	199

Detta är lagervaror, för en komplett prislista besök vår hemsida www.nordicgames.com, för övriga frågor ring 054-22 20 00.